KONAMI®

SHVC-KZ

遊び方

真・麻雀™

スーパーファミコン®

SUPER Famicom

スーパーファミコンマウス対応

真・麻雀TM and KONAMI® are trademarks of KONAMI CO.,LTD.

© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

このたびはコナミの「真・麻雀」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。正しい使用法でご愛用ください。
なお、この説明書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし、2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

真・麻雀™

目次

はじめに ―― 4
コントローラーの接続方法 ―― 4
コントローラーの操作方法 ―― 6
マウスの操作方法 ―― 8
真・麻雀のルール ―― 10
ゲームスタート ―― 12
プレイヤーの登録 ―― 13
リーグ戦 ―― 14
三人フリー対局 ―― 16
四人フリー対局 ―― 18
個人記録 ―― 20
終了(セーブ) ―― 21
環境設定 ―― 22
ルール設定 ―― 24
標準ルールの説明 ―― 25
地方ルールの説明 ―― 37
役の説明 ―― 45
登場人物の紹介 ―― 66
麻雀用語集 ―― 72
電池交換規定 ―― 79

はじめに

「真・麻雀」について

「真・麻雀」では牌のツミコミ、思考ルーチンに関してプレイヤーが不利になるようなプログラム操作は一切行っておりません。純粋な麻雀を楽しんでいただければ幸いにと思っております。

開発者一同

コントローラーの接続方法

「真・麻雀」では、操作を通常のスーパーファミコン専用コントローラまたはスーパーファミコン専用マウス（別売）で行うことができます。

専用コントローラーを使用するとき

①本体の電源を入れる前にコントローラコネクタ1に専用コントローラーを接続してください。

②電源を入れるとタイトル画面が表示されます。(P.12)

※ゲームを専用コントローラーで始めた場合、ゲーム途中で専用マウスに差し替えると誤作動する可能性がありますのでお避けください。

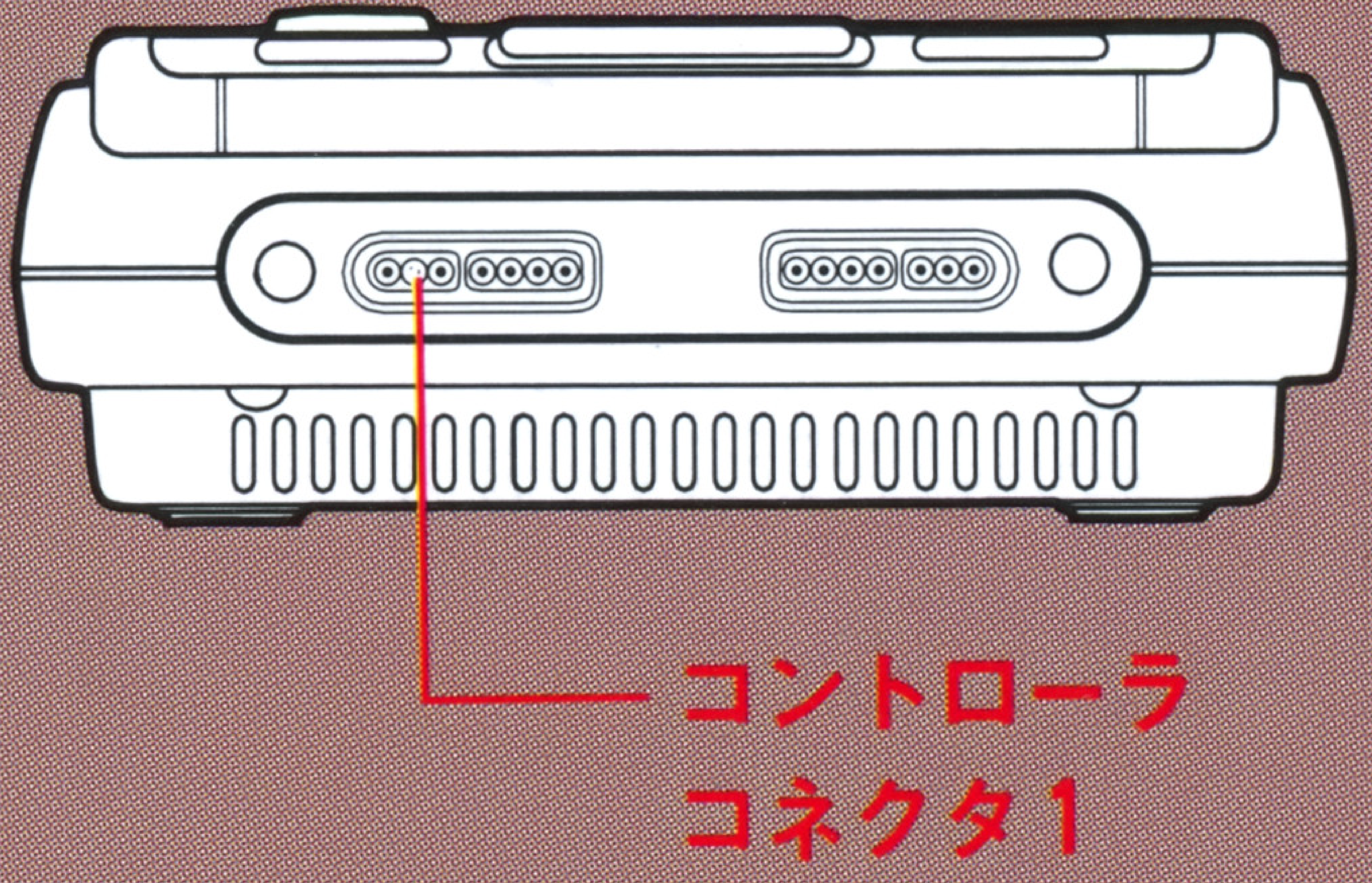
専用マウスを接続するとき

①本体の電源を入れる前にコントローラコネクタ1に専用マウスを接続してください。専用マウスを接続する前に電源を入れゲームスタートすると、誤作動する可能性がありますのでお避けください。

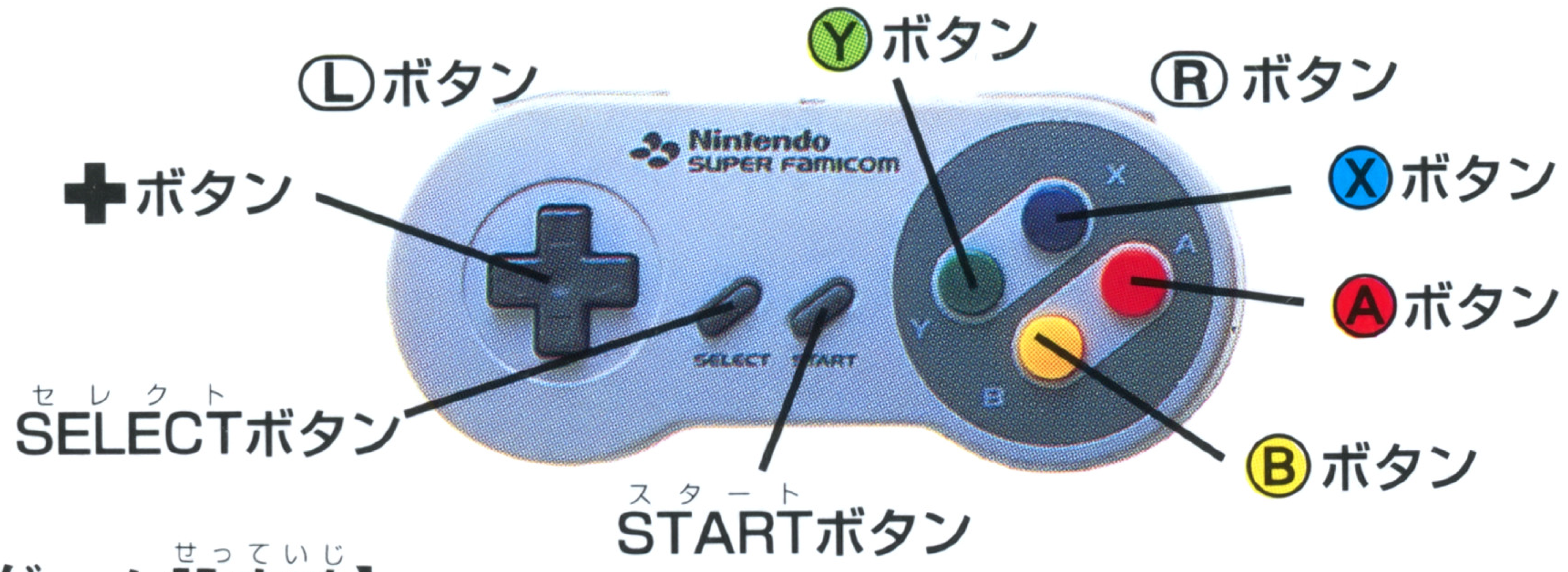
②電源を入れるとタイトル画面が表示されます。(P.12)

※ゲームを専用マウスで始めた場合、ゲーム途中で専用コントローラーに差し替えると誤作動する可能性がありますのでお避けください。

スーパーファミコン本体：前面図



コントローラーの操作方法



【ゲーム設定時】

⬆⬇キー ……… キャラクターセレクト。メニューの選択。ルールの選択。

⬅ ➡キー …… データの選択。カーソルの移動。

Ⓐボタン ……… 名前入力の決定。ルール項目の切り換え。

Ⓑボタン ……… 名前入力のクリア。キャンセル。終了へジャンプ。

Ⓧボタン ……… データの消去。

Ⓨボタン ……… 名前入力画面のみ、終了へジャンプ。

STARTボタン… ゲームスタート。

Ⓛ，Ⓡボタン・SELECTボタンは使用しません。

【ゲーム中】

⬆⬇キー ……… ポン、チー、カン等の選択。メニューウインドウの選択。BGMの選択。

⬅ ➡キー …… 捨て牌の選択。

Ⓐボタン ……… 自摸牌。捨て牌。ポン、チー、カン等の決定。

Ⓑボタン ……… 自分の順番のときのみ、BGMウインドウのオープン。

Ⓧボタン ……… ポン、チー、カン、ロン、ツモ、リーチのウインドウオープン。(もう一度押すとキャンセル。)

Ⓨボタン ……… 自分の順番のときのみ、相手の持ち点表示。

Ⓛ，Ⓡボタン・STARTボタン・SELECTボタンは使用しません。

●自分の順番でⒶボタンを押すと、壁牌から自摸牌できます（オート自摸のときは不要）。牌を捨てるときはカーソルをその牌に合わせ、Ⓐボタンで捨て牌することができます。

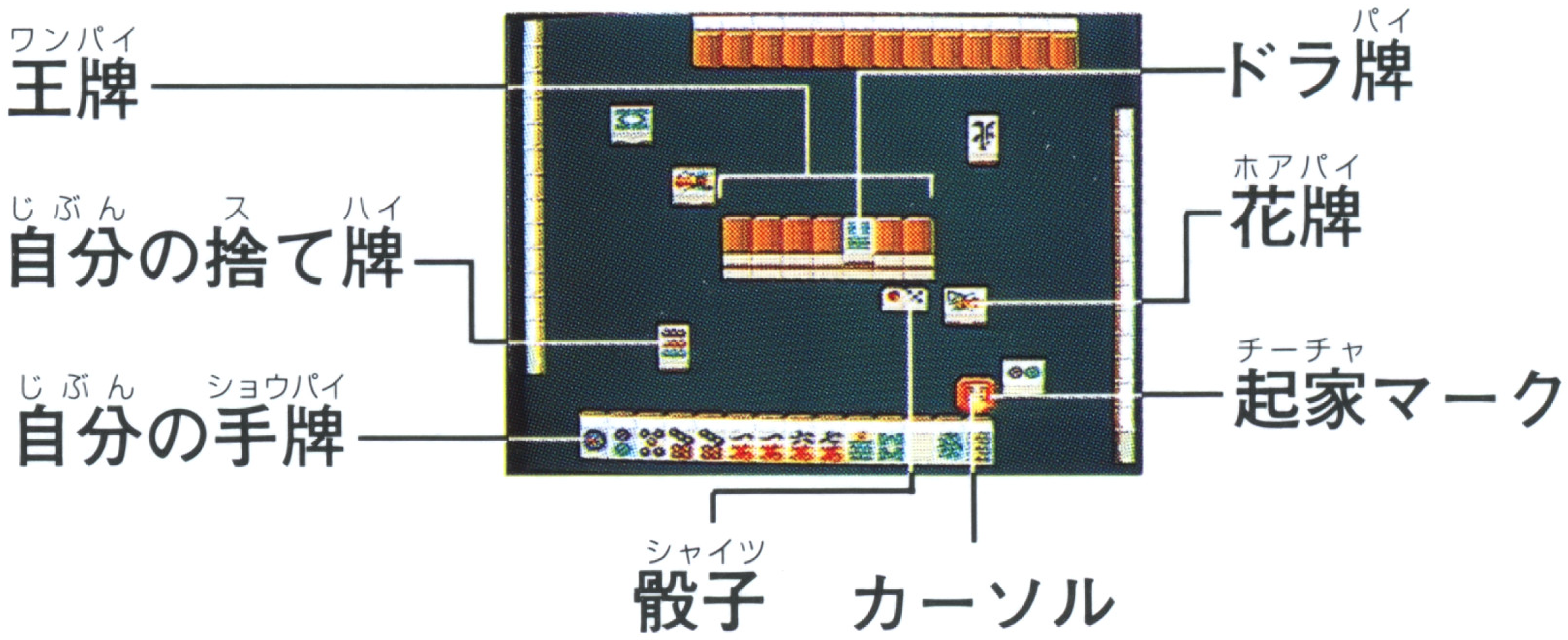
●他家の牌を鳴かないときはⒶボタンでパスできます。

●他家の牌をポン、チー、カンするときは、Ⓧボタンでウインドウを開き、Ⓐボタンで決定、決定する前にもう一度Ⓧボタンでウインドウをクローズできます。

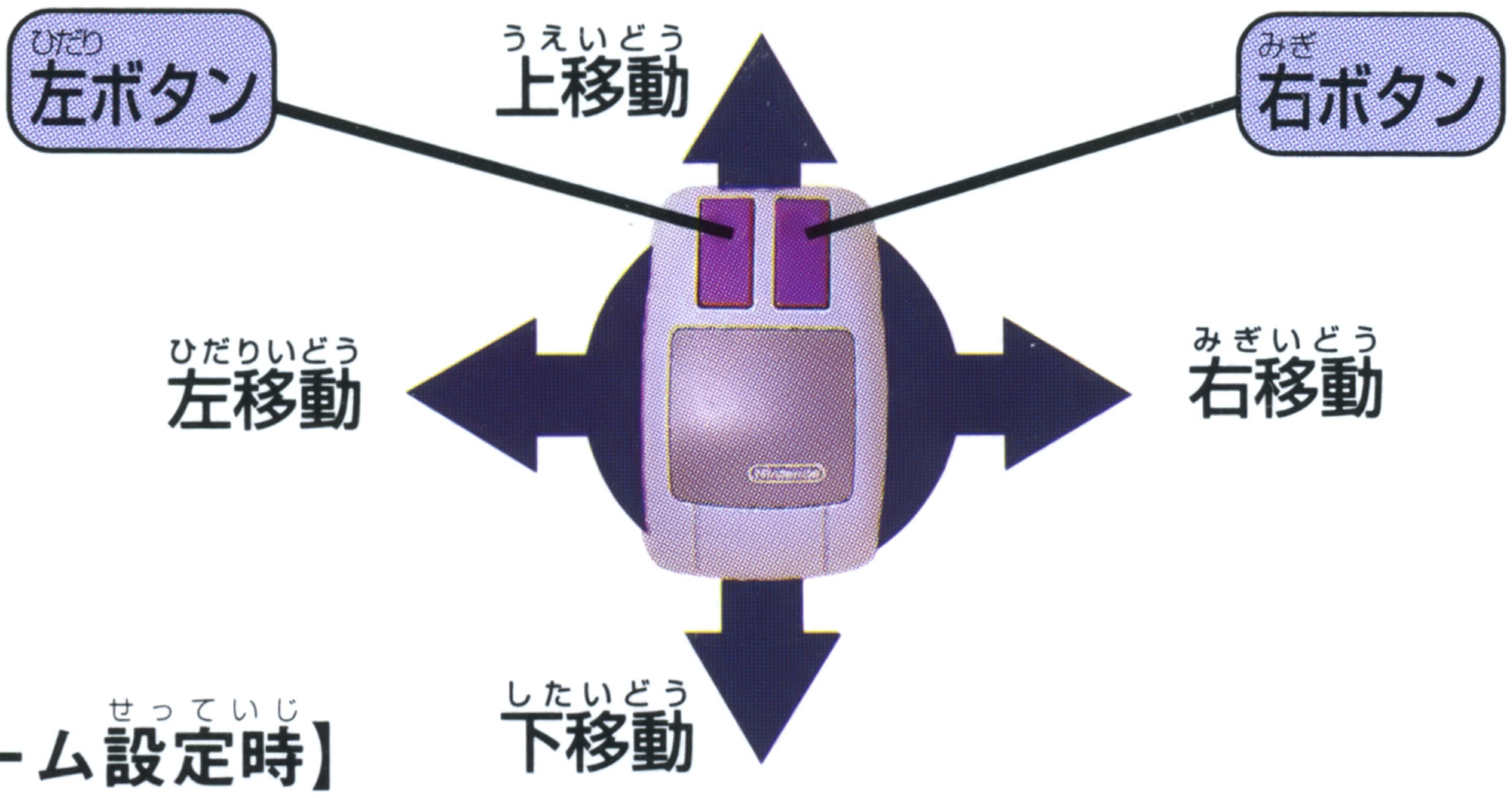
●ゲーム中、自分の順番でⓎボタンを押すと他家の持ち点が確認できます。またⒷボタンを押すと、BGMの設定ができます。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

※自分以外のプレイヤーが立直した場合、BGM OFF以外のBGMは設定が変更できません。この時点でのBGM設定は次の対局のBGMになります。

コントローラー使用時の画面説明



マウスの操作方法



【ゲーム設定時】

⬆⬇ …………	キャラクターセレクト。 メニューの選択。ルールの選択。
⬅ ➡ …………	データの選択。カーソルの移動。
左ボタン ……… （左クリック）	ゲームスタート。名前入力の決定。 ルール項目の切り換え
右ボタン ……… （右クリック）	データの消去。名前入力のクリア。 前の画面にもどる。キャンセル。 終了へジャンプ。

【ゲーム中】

⬆⬇ …………	ポン、チー、カン等の選択。 メニューウインドウの選択。BGMの選択。
⬅ ➡ …………	捨て牌の選択。
左ボタン ……… （左クリック）	自摸牌。捨て牌。ポン、チー、カン等の決定。 自分の順番のときのみ、相手の持ち点表示。
右ボタン ……… （右クリック）	ポン、チー、カン、ロン、ツモ、リーチのウインドウのオープン（もう一度押すとキャンセル）。 自分の順番のときのみ、BGMウインドウのオープン。

これ以降のページではマウスの操作方法は（　）内に右クリック・左クリックと表現致します。

※この商品にマウスは付属しておりません。

●自分の順番で左クリックすると、壁牌から自摸牌できます(オート自摸のときは不要)。牌を捨てるときはカーソルをその牌に合わせ、左クリックで捨て牌することができます。

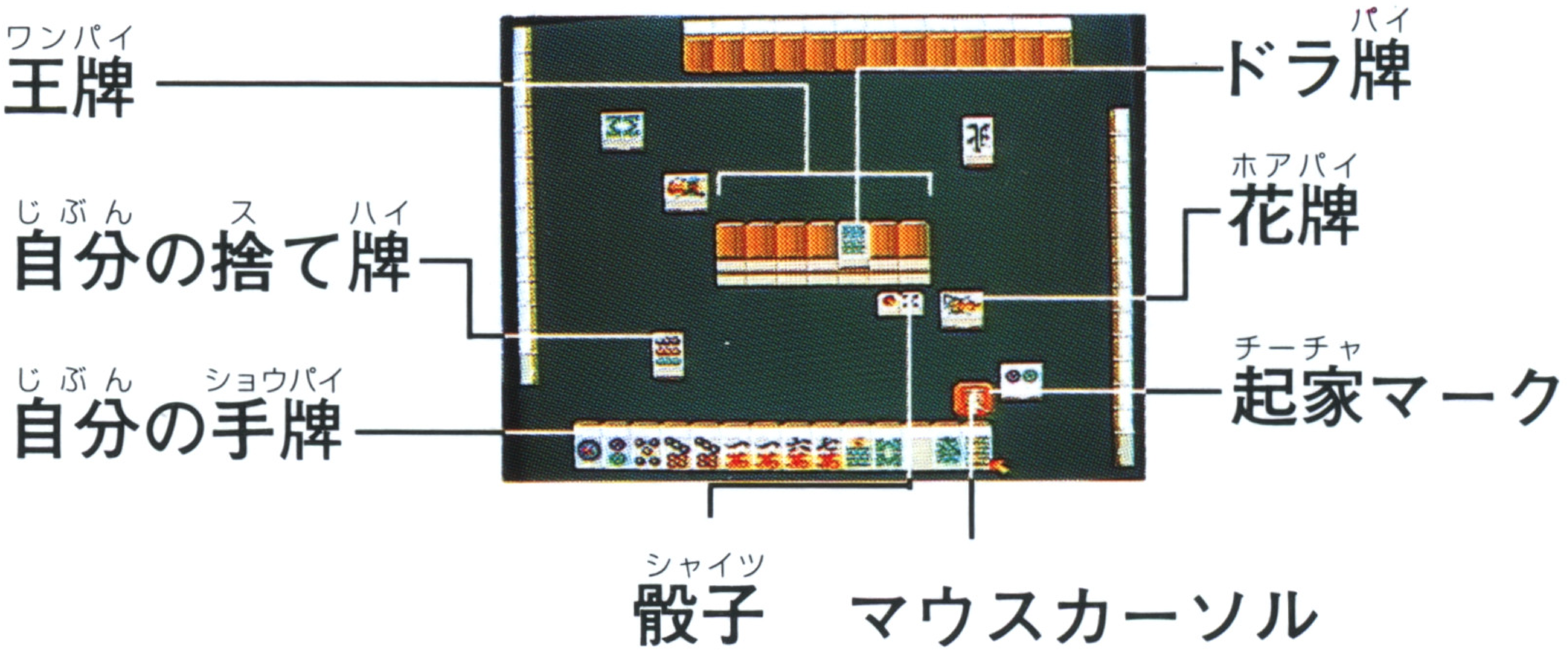
●他家の牌を鳴かないときは左クリックでパスできます。

●他家の牌をポン、チー、カン、ツモをするときは、右クリックでウインドウを開き左クリックで決定、決定する前にもう一度右クリックでウインドウをクローズできます。

●ゲーム中、自分の順番で自分の手牌の範囲以外で左クリックすると（このときカーソルが紫色になります)、他家の持ち点が確認できます。また右クリックすると、BGMの設定ができます。⬆⬇で選び、左クリックで決定してください。

※自分以外のプレイヤーが立直した場合、BGM OFF以外のBGMは設定が変更できません。この時点でのBGM設定は次の対局のBGMになります。

マウス使用時の画面説明



真・麻雀のルール

「真・麻雀」のルールです。ルール変更を行う場合は、環境設定（P.22）、標準ルール（P.24～）、地方ルール（P.24, 37～）で行うことができます。

- ◎ 持ち点は25,000点の30,000点返し。（変更可能）
- ◎ 喰い断、不聴罰符、一発、振り聴立直、二家和、形式聴牌あり。（変更可能）
- ◎ 喰い平和、ワレ目、自摸平和、西入、焼き鳥、馬、オープン立直、三家和、赤五筒子、赤五萬子、赤五索子、花牌なし。（変更可能）
- ◎ 半荘は、東南まわし。親の東場不聴は輪荘、南場不聴は連荘とする。（変更可能）
- ◎ 先付け（変更可能）
- ◎ 不聴罰符は合計3,000点。（変更可能）
- ◎ ドラ・槓ドラは全て一つ目和りに設定。（なし又は現物に変更可能）
- ◎ 四本場までは一飜縛り、五本場からは二飜縛り。（変更可能）
- ◎ 海底での鳴き及び槓は不可。
- ◎ 流し満貫が二人以上でた場合は、流局とする。

- 四開槓は四つめの槓をした者の打牌でロンが無ければ流局。ただし、四槓子聴牌の場合は、五つめの槓が発生した時点で流局とする。
- 四風子連打、九種九牌は流局。(変更可能)
- 四家立直は四人目の捨て牌が通れば流局。(変更可能)
- 自分の自摸牌が残っていなければ立直不可。
- 親が不聴で流れる場合、積み棒は一本増しになる。
- 立直棒は和り取りとする。荒牌の場合は場に積まれる。
- 七対子は、二飜 二十五符として計算する。
- 包は大四喜と大三元のみの適用になります。
- 南四局の立直棒は親が荒牌のとき、トップ取りとする。
- 全ての和了牌が捨て牌の中に一つでも含まれている場合は振り聴あつかいとする。
- 青天井の役満点は、300,000点とする。
- 十三飜以上は、数え役満とする。
- 連風牌の対子は、四符として計算する。
- 鳴き返しは、自由とする。

ゲームスタート

1

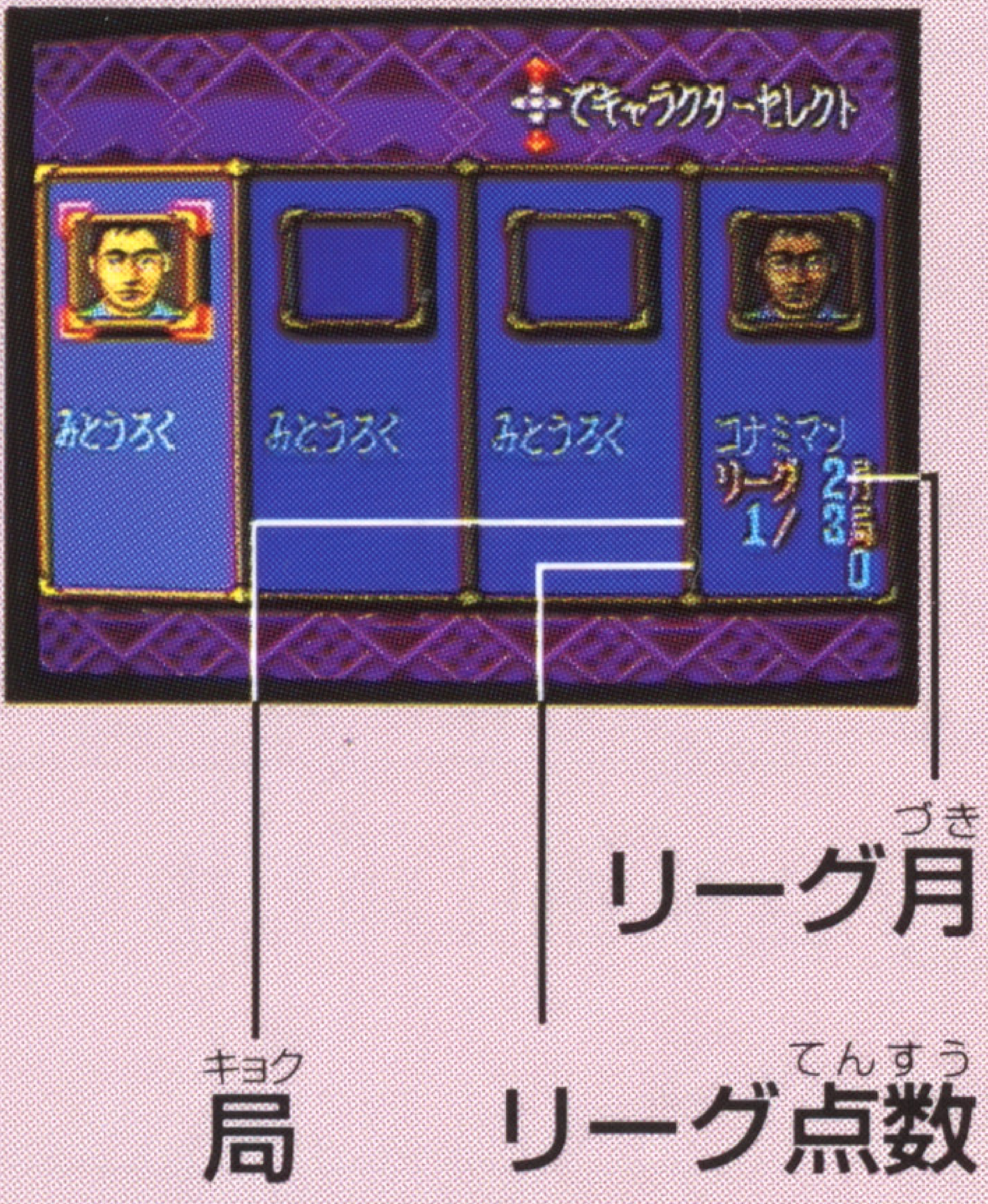
ゲームカセットをスーパーファミコン本体にセットし、POWERスイッチを入れます。デモ画面の後、タイトル画面が表示されます。

2

STARTボタン(左クリック)を押すと、プレイヤーセレクト画面が表示されます。

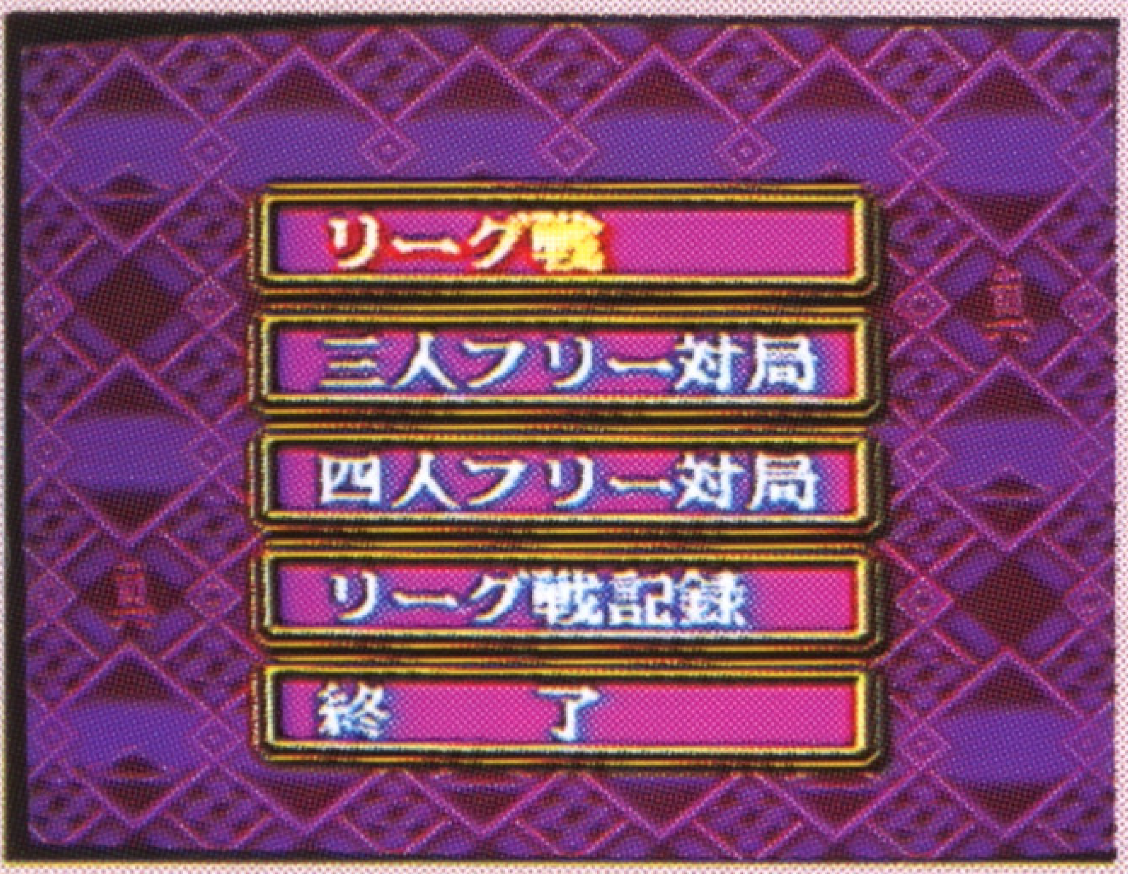
Ⓐボタン(左クリック)でプレイヤーを選びます。

※リーグ戦のセーブデータの続きをする場合は、そのデータのプレイヤーを選びます。



3

モードセレクト画面で各モードを選び、Ⓐボタン(左クリック)で決定します。



リーグ戦→→→→(P. 14)
三人フリー対局→(P. 16)
四人フリー対局→(P. 18)
リーグ戦記録→→優勝者が表示されます。
終了→→→→→→→(P. 21)

└→ ゲームを終了するときは必ず終了を選び、電源をOFFしてください。他の画面で電源をOFFするとデータのセーブができない場合やデータが破壊される場合があります。

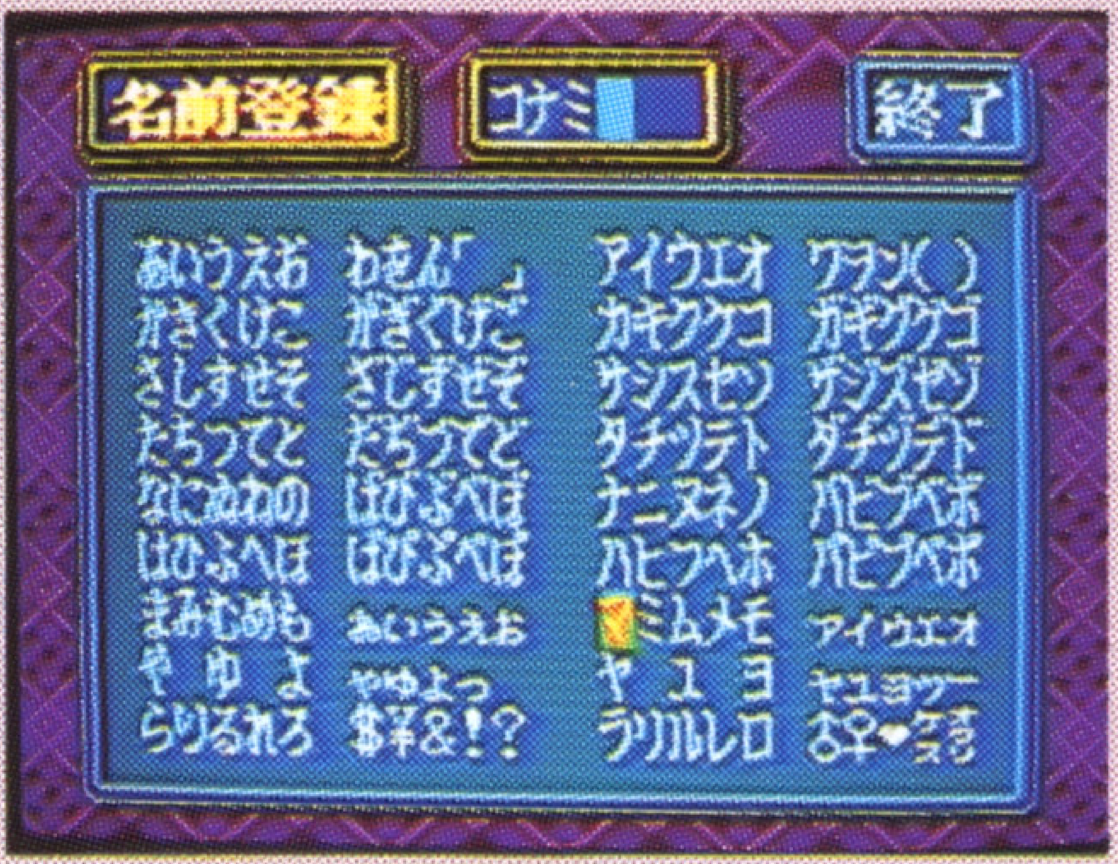
プレイヤーの登録

1

8人の中から、プレイヤーを選びます。✚ボタン（マウス）⬆⬇で選び、Ⓐボタン（左クリック）で決定します。

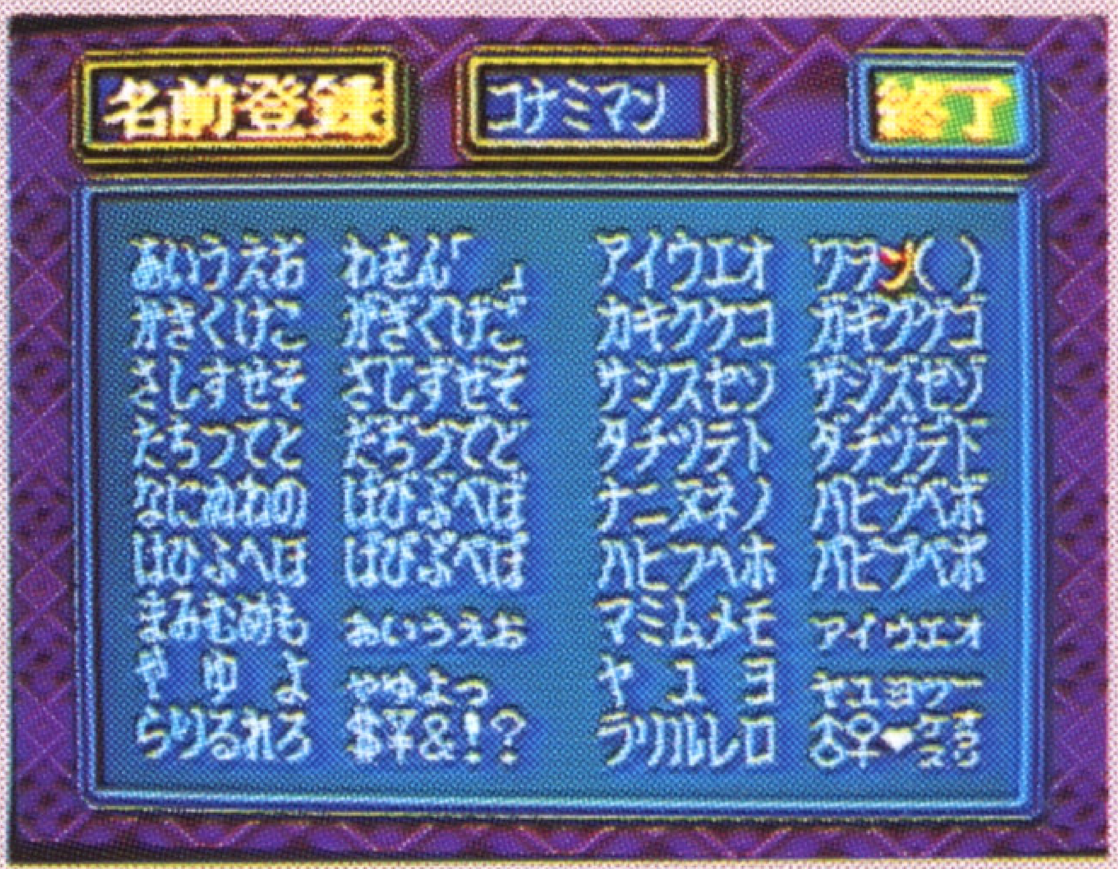
2

プレイヤーの名前（六文字まで）を登録します。✚ボタン（マウス）で名前を一文字ずつ選び、Ⓐボタン（左クリック）で決定します。Ⓑボタン（右クリック）でキャンセルできます。



3

名前の登録が終わったら、Ⓨボタン（右クリック）を押して終了にカーソルを合わせ、Ⓐボタン（左クリック）でモード選択画面になります。



※消したいデータを選びⓍボタン（右クリック）で**データを消す**ことができます。「データを消しますか？」のメッセージが表示されます。データを消すときは、**はい**を選んでください。**いいえ**を選ぶと、元の画面にもどります。

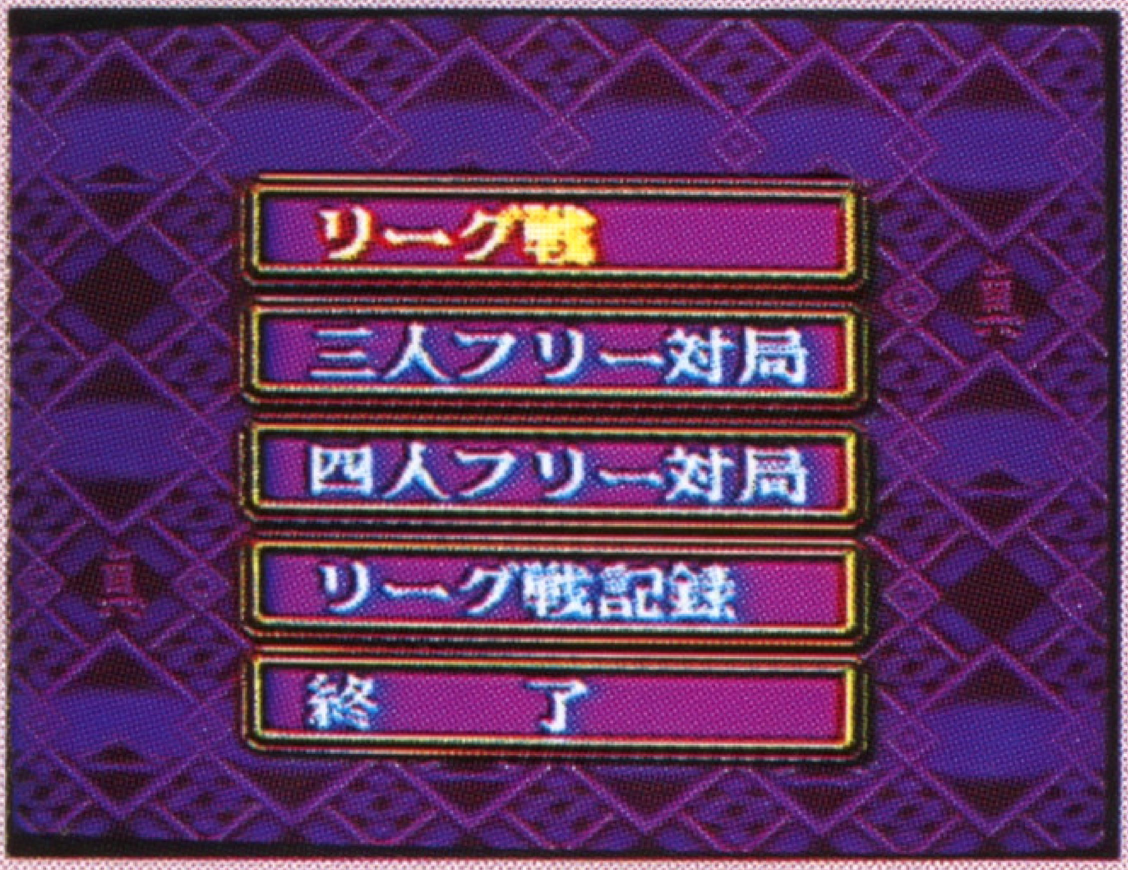
リーグ戦

総勢三十二人で一年に十二回試合を行い、麻雀のチャンピオンを決めるモードです。

このリーグは東、南、西、北の四リーグに分かれ、各ブロックの優勝者が決勝戦に進みます。決勝戦では半荘一回を行い、優勝するとトロフィーをもらうことができます。

1

モードセレクト画面でリーグ戦を選ぶと、設定画面に変わります。リーグ戦、標準ルール、地方ルール、環境設定、個人記録を✚ボタン(マウス)で選び、Ⓐボタン(左クリック)で決定します。

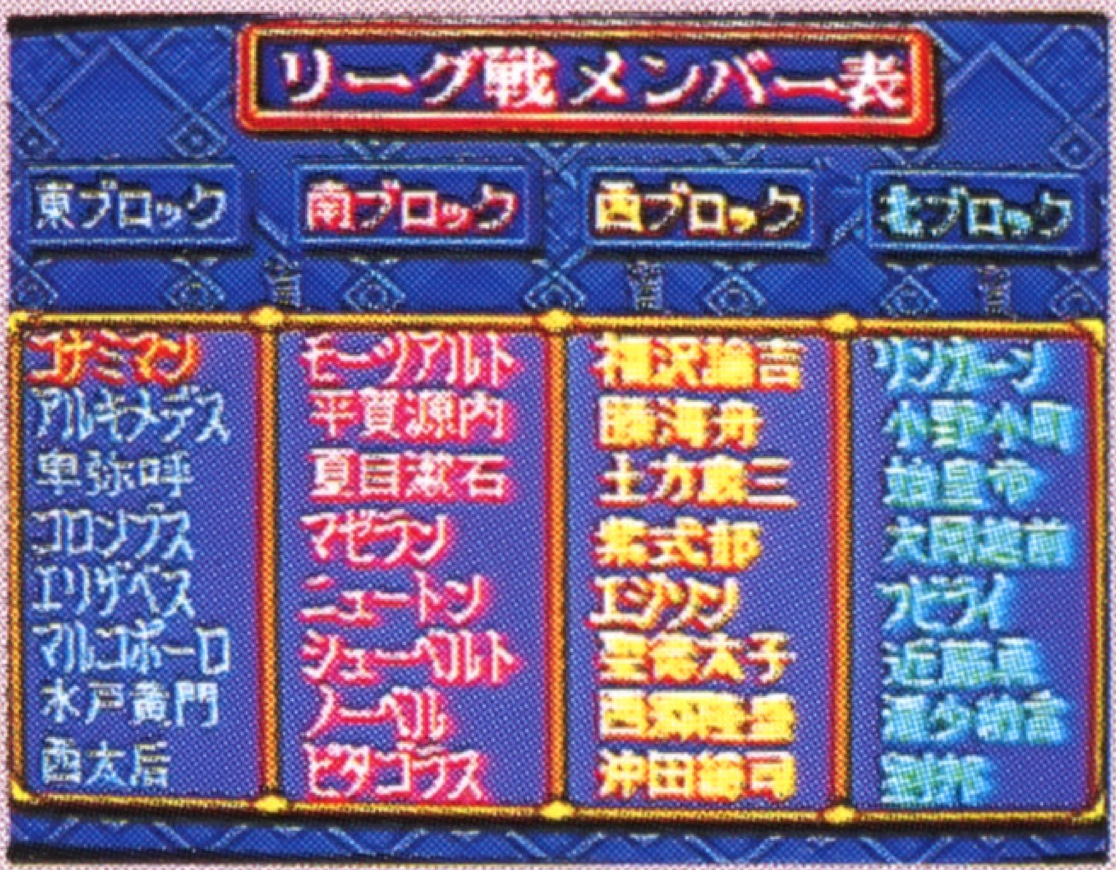


※各ルールはフリー対局と同じルールです。

リーグ戦→→→対戦相手画面に変わります。
標準ルール→→設定画面に変わります。(P.24～)
地方ルール→→設定画面に変わります。(P.24, 37～)
環境設定→→→設定画面に変わります。(P.22)
個人記録→→→今までに勝った試合の優勝カップや成績を見ることができます。(P.20)

2

ルールの設定、環境設定を行った後、リーグ戦を選び、Ⓐボタン（左クリック）でリーグ戦メンバー表に変わります。

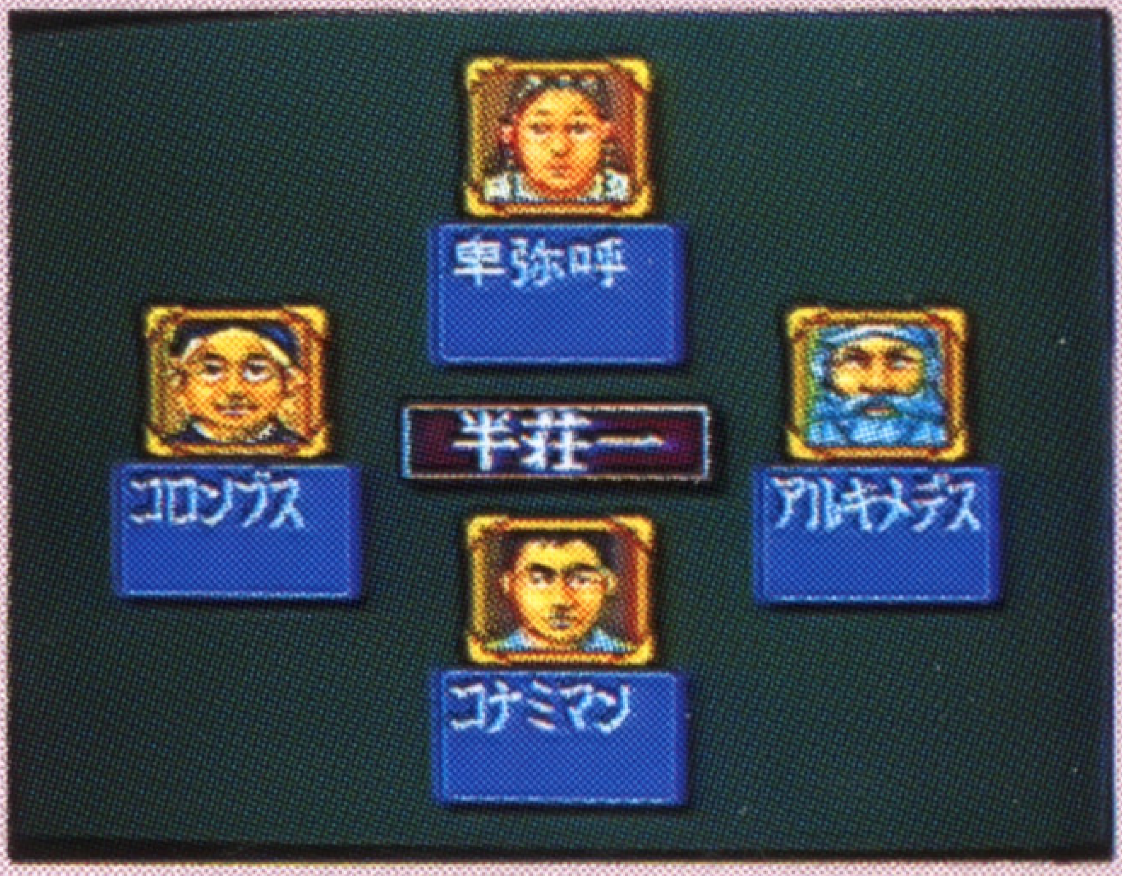


3

リーグ戦メンバー表でⒶボタン（左クリック）を押すとブロックメンバー表に変わります。Ⓑボタン（右クリック）を押すと、他のブロックを見ることができます。

4

対戦相手が表示され、Ⓐボタン（左クリック）で対局のスタートです。



ポン、チー、カン、ロン、ツモ、リーチはⓍボタン（右クリック）でウインドウを開き、Ⓐボタン（左クリック）で決定します。

標準ルールのドボンの設定は「0」になります。
地方ルールの青天井の設定は「なし」になります。

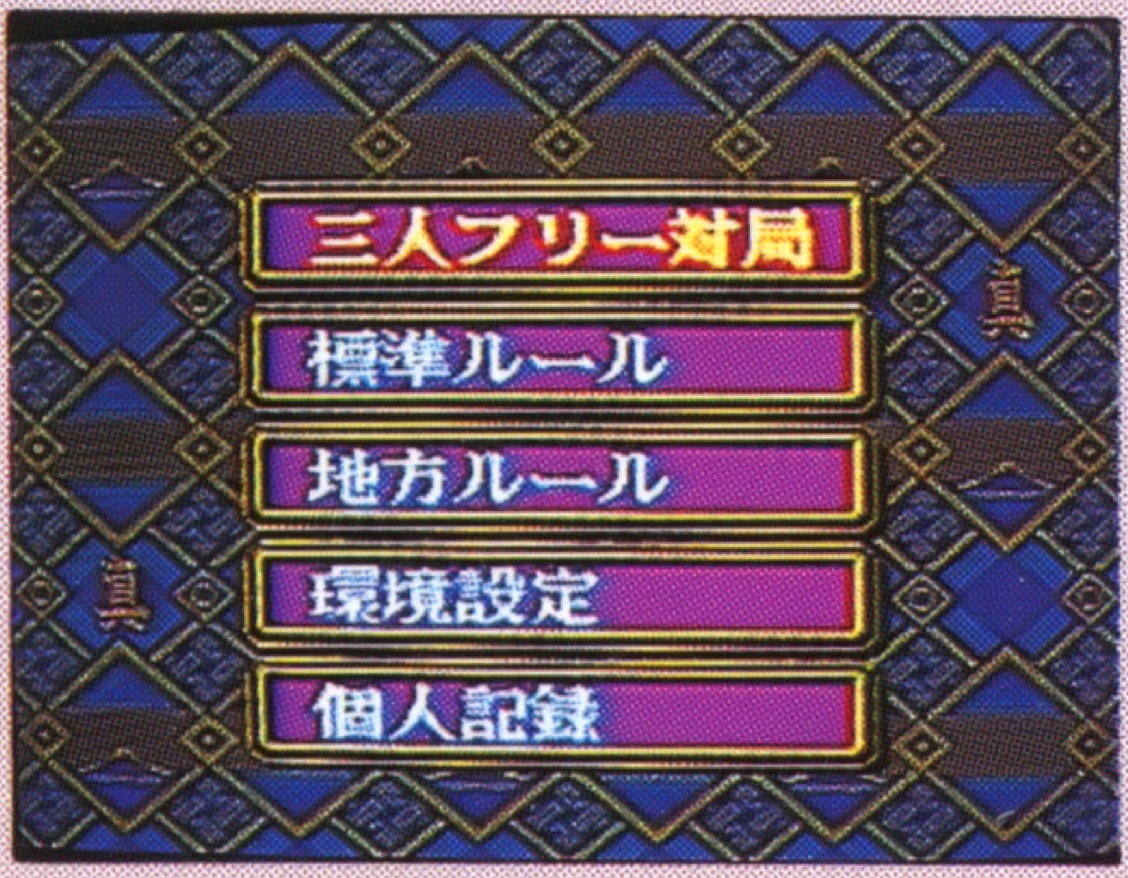
ご注意
リーグ戦の個人記録及び試合数等のセーブは半荘が終了するまで行えません。

三人フリー対局

CPUの対戦者を二人選んで、三人で対局します。

1

モードセレクト画面で三人フリー対局を選ぶと、設定画面が表示されます。三人フリー対局、標準ルール、地方ルール、環境設定、個人記録を✚ボタン(マウス)で選び、Ⓐボタン(左クリック)で決定します。

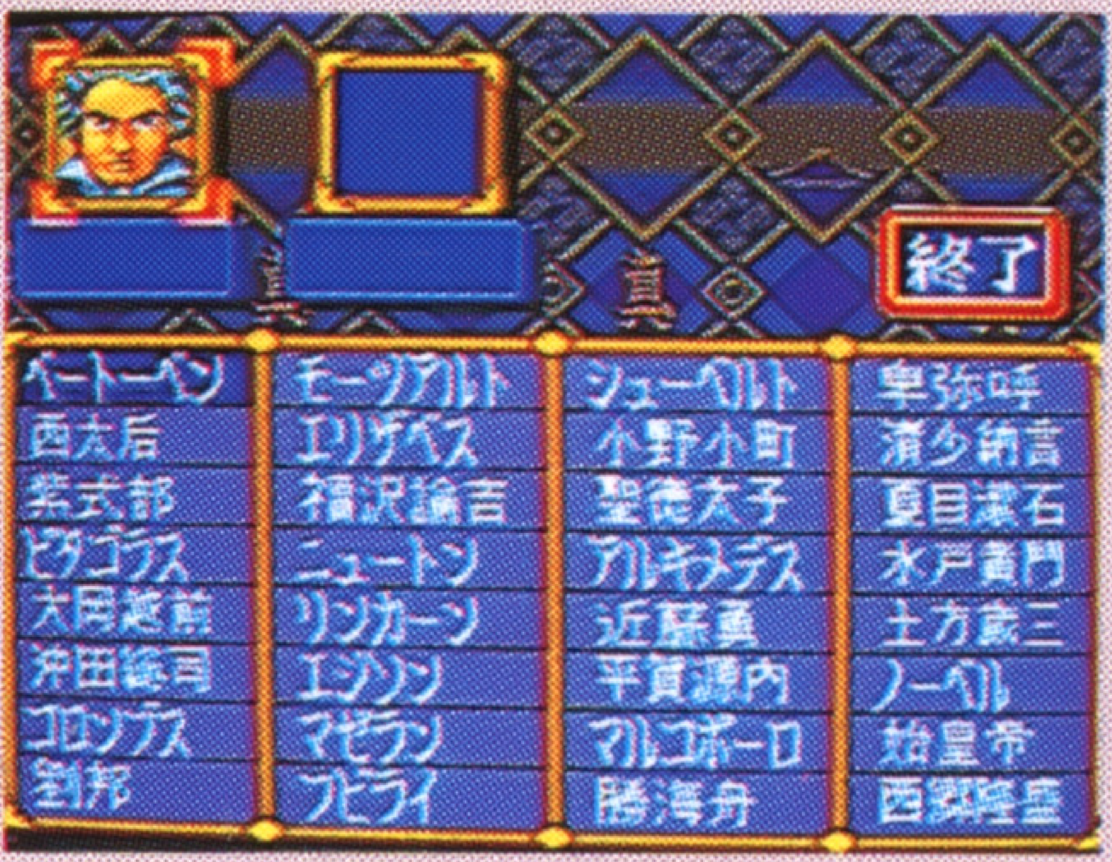


※各ルールはリーグ戦と同じです。

三人フリー対局→対戦相手選択画面に変わります。
標準ルール→→→設定画面に変わります。(P.24~)
地方ルール→→→設定画面に変わります。(P.24,37~)
環境設定→→→→設定画面に変わります。(P.22)
個人記録→→→→記録画面に変わります。(P.20)

2

ルールの設定、環境設定を行った後、三人フリー対局を選び、Ⓐボタン（左クリック）で対戦相手選択画面に変わります。



3

対戦相手選択画面で対戦相手を✚ボタン（マウス）で選び、Ⓐボタン（左クリック）で決定します。二人の対戦相手が決まるとⒶボタン（左クリック）で対局のスタートです。

ポン、チー、カン、ロン、ツモ、リーチはⓍボタン（右クリック）でウインドウを開き、Ⓐボタン（左クリック）で決定します。

★チーはできません。
★萬子の二〜八は抜いて対局します。

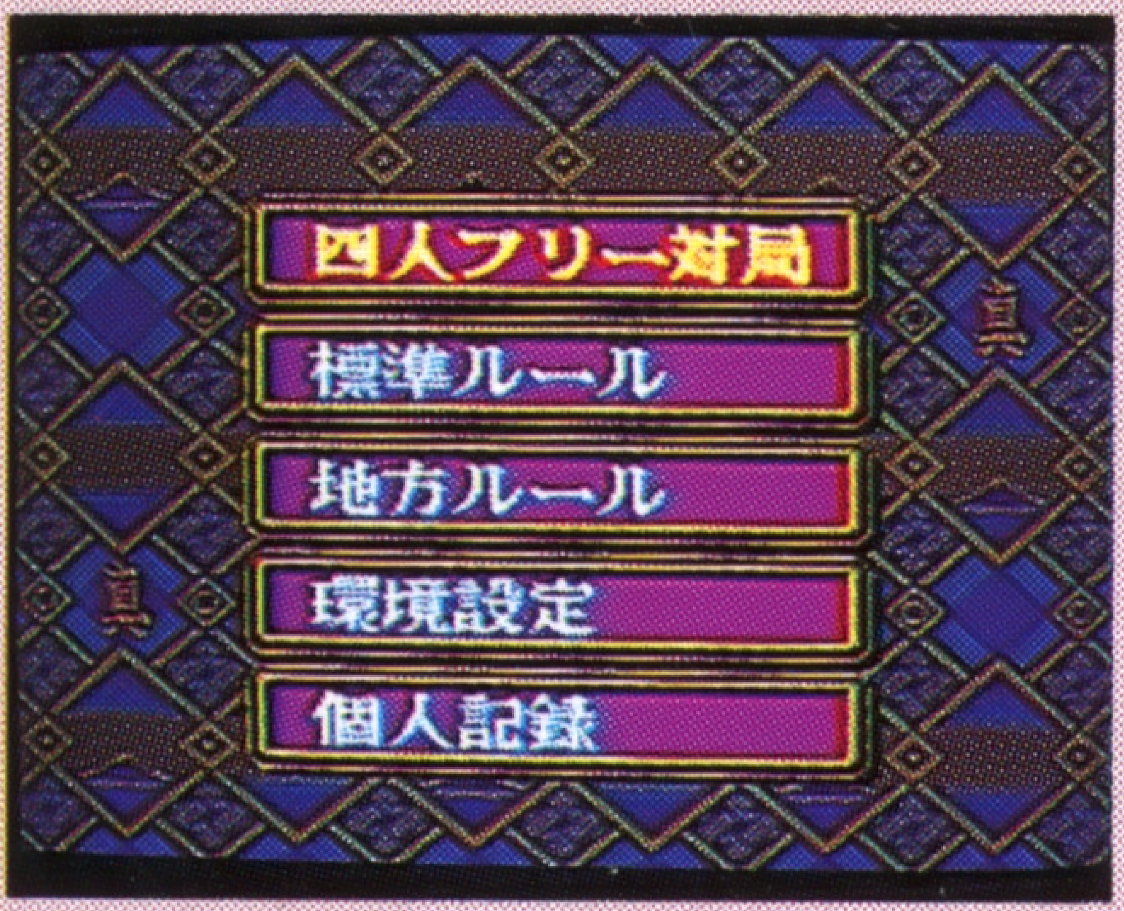
ご注意　三人フリー対局の個人記録のセーブは半荘が終了するまで行えません。

四人フリー対局

CPUの対戦者を三人選んで、四人で対局します。

1

モードセレクト画面で四人フリー対局を選ぶと、設定画面に変わります。四人フリー対局、標準ルール、地方ルール、環境設定、個人記録を、✚ボタン(マウス)で選び、Ⓐボタン(左クリック)で決定します。

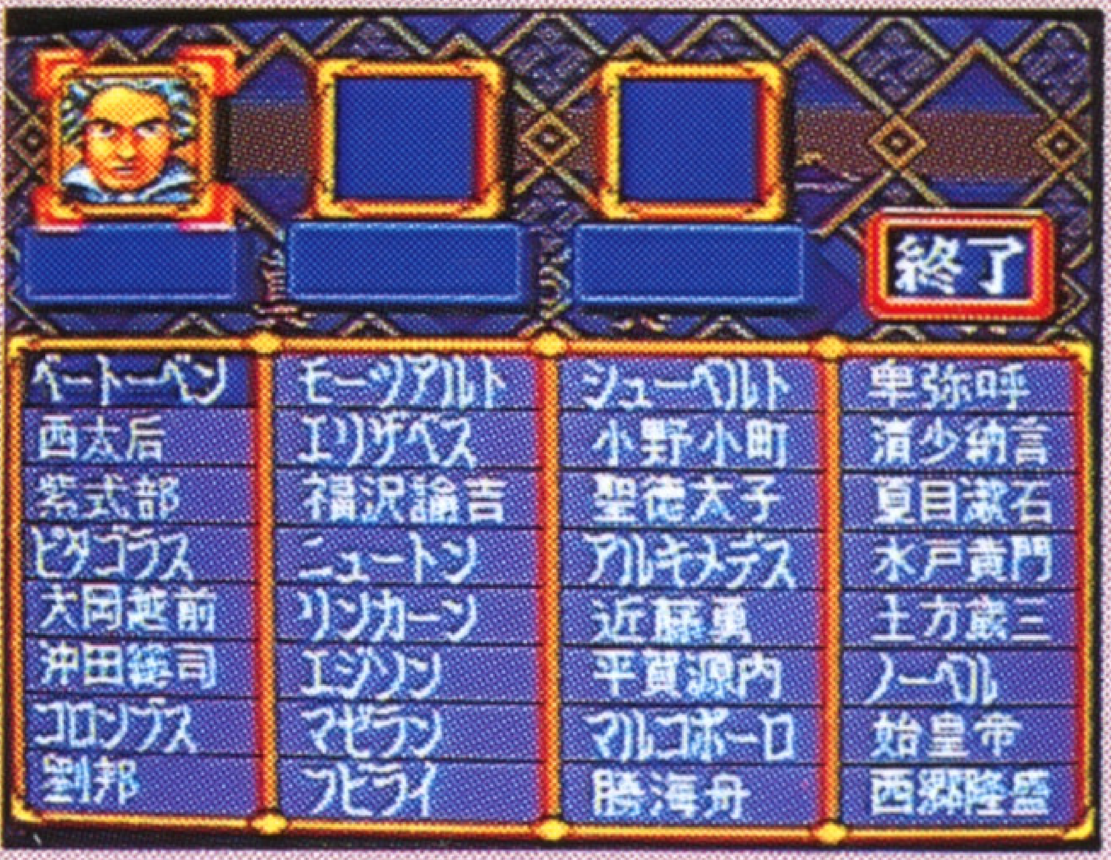


※各ルールはリーグ戦と同じです。

四人フリー対局→対戦相手選択画面に変わります。
標準ルール→→→設定画面に変わります。(P.24〜)
地方ルール→→→設定画面に変わります。(P.24, 37〜)
環境設定→→→→設定画面に変わります。(P.22)
個人記録→→→→記録画面に変わります。(P.20)

2

ルールの設定、環境設定を行った後、四人フリー対局を選び、Ⓐボタン(左クリック)で対戦相手選択画面に変わります。



3

対戦相手選択画面で対戦相手を✚ボタン(マウス)で選び、Ⓐボタン(左クリック)で決定します。三人の対戦相手が決まるとⒶボタン(左クリック)で対局のスタートです。

ポン、チー、カン、ロン、ツモ、リーチはⓍボタン(右クリック)でウインドウを開き、Ⓐボタン(左クリック)で決定します。

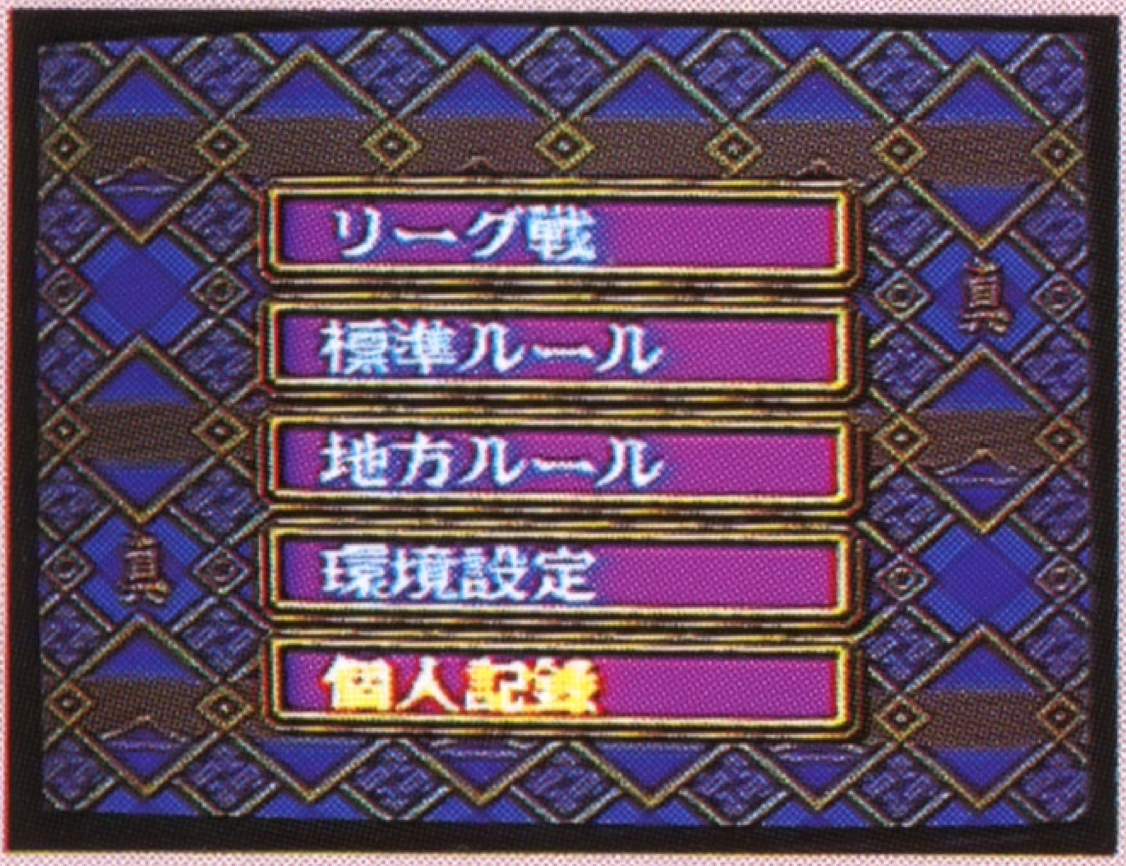
ご注意 四人フリー対局の個人記録のセーブは半荘が終了するまで行えません。

個人記録

個人記録では対局の様々なデータを見ることができます。

1

各設定画面で個人記録を選び、Ⓐボタン(左クリック)で今までの記録を見ることができます。



2

個人の記録画面でⒶボタン(左クリック)を押すと、各設定画面にもどります。

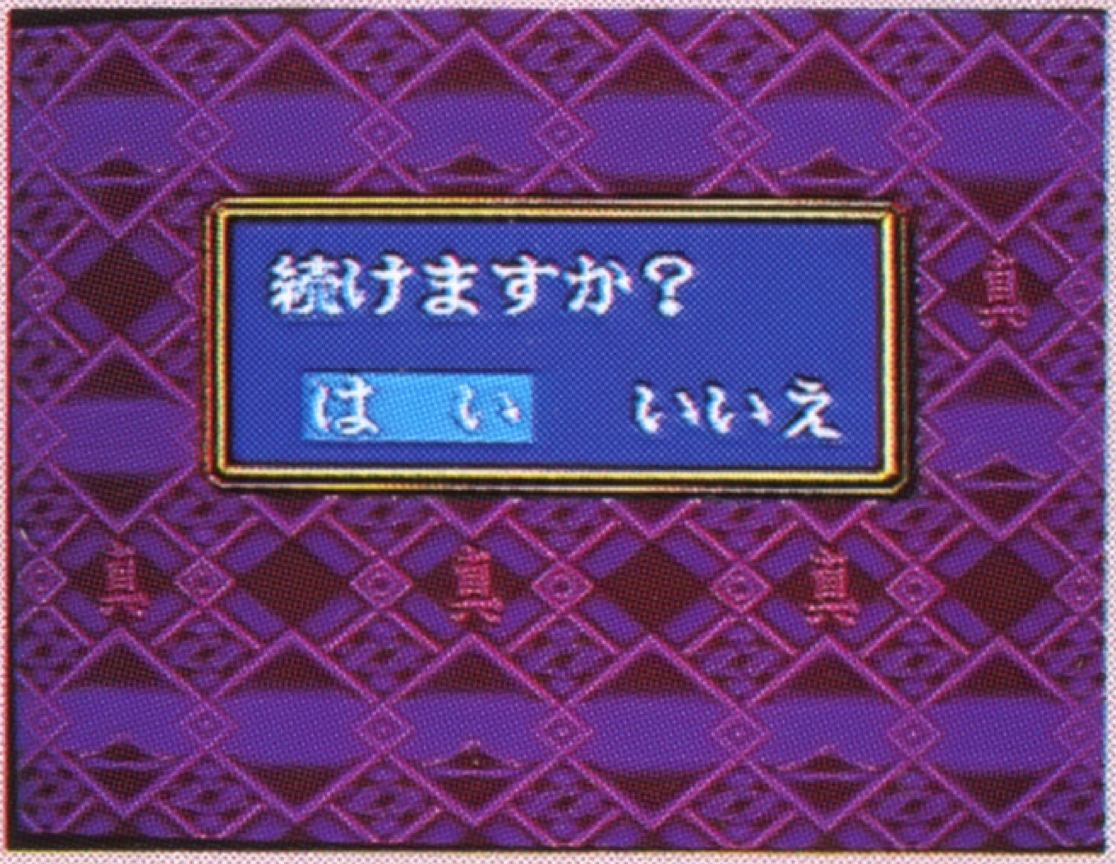
個人記録画面の説明

終了(セーブ)

リーグ戦の途中経過や環境設定、ルール設定をセーブすることができます。

1

データ・セーブは半荘終了後に行われます。画面に「続けますか？」の表示が現われ、そのまま続けるときは はい。ゲームを終了するときはいいえを選んでください。いままでのデータが保存されます。



※はいを選んでも半荘終了時のデータはセーブされます。

2

「続けますか?」で、いいえを選ぶとモードセレクト画面にもどります。終了を選び電源を切ってください。他の画面で電源をOFFするとデータのセーブができない場合やデータが破壊される場合があります。

※保存されたデータの消し方は（P,13）を参照してください。

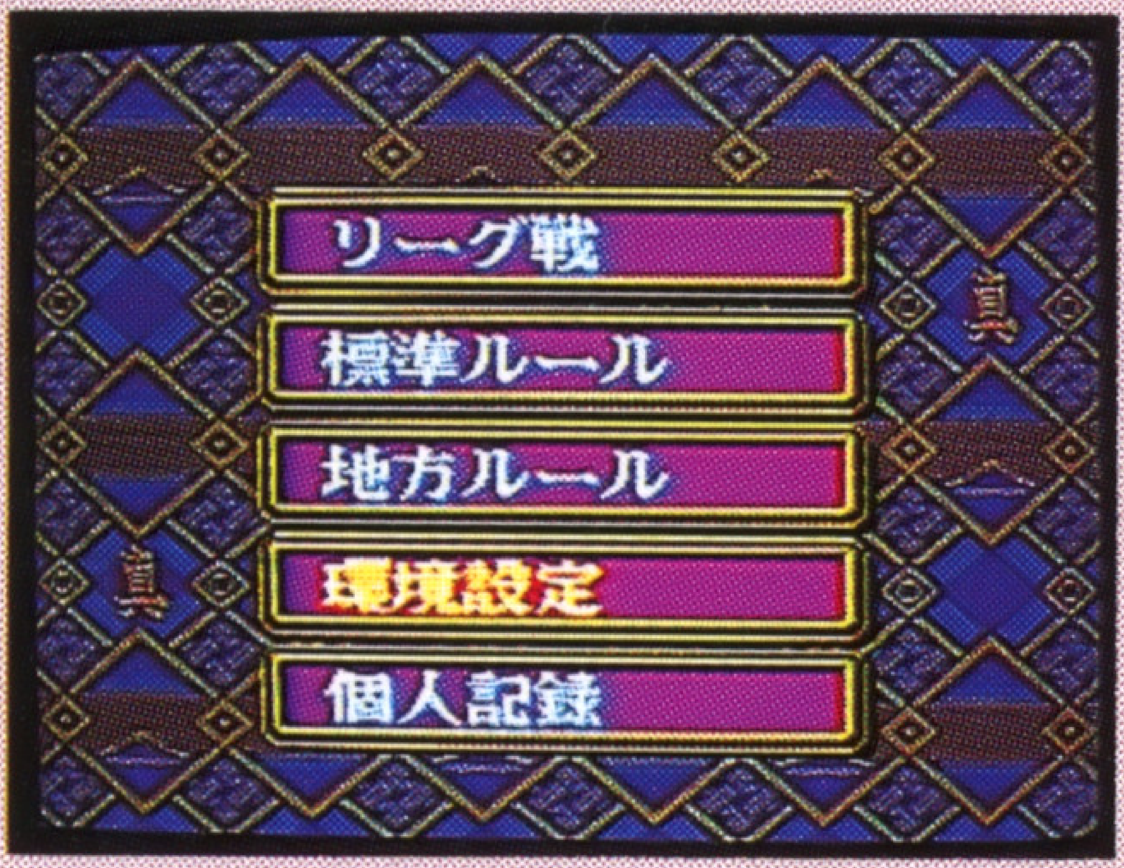
バッテリーバックアップ機能について

この製品のゲームデータは内蔵電池で記憶しています。内蔵電池の寿命がなくなると、記憶させていたデータが消え、データ記憶ができなくなります。このような症状が起こった場合は、内蔵電池の寿命が切れている可能性がありますので電池交換をお勧めいたします。なお、電池交換の場合は残っている記憶データもすべて消失しますのであらかじめご了承ください。
詳しくはP.79の電池交換規定を参照のうえ、コナミ（株）各サービス部または、お買い上げ店にお問い合わせください。

環境設定

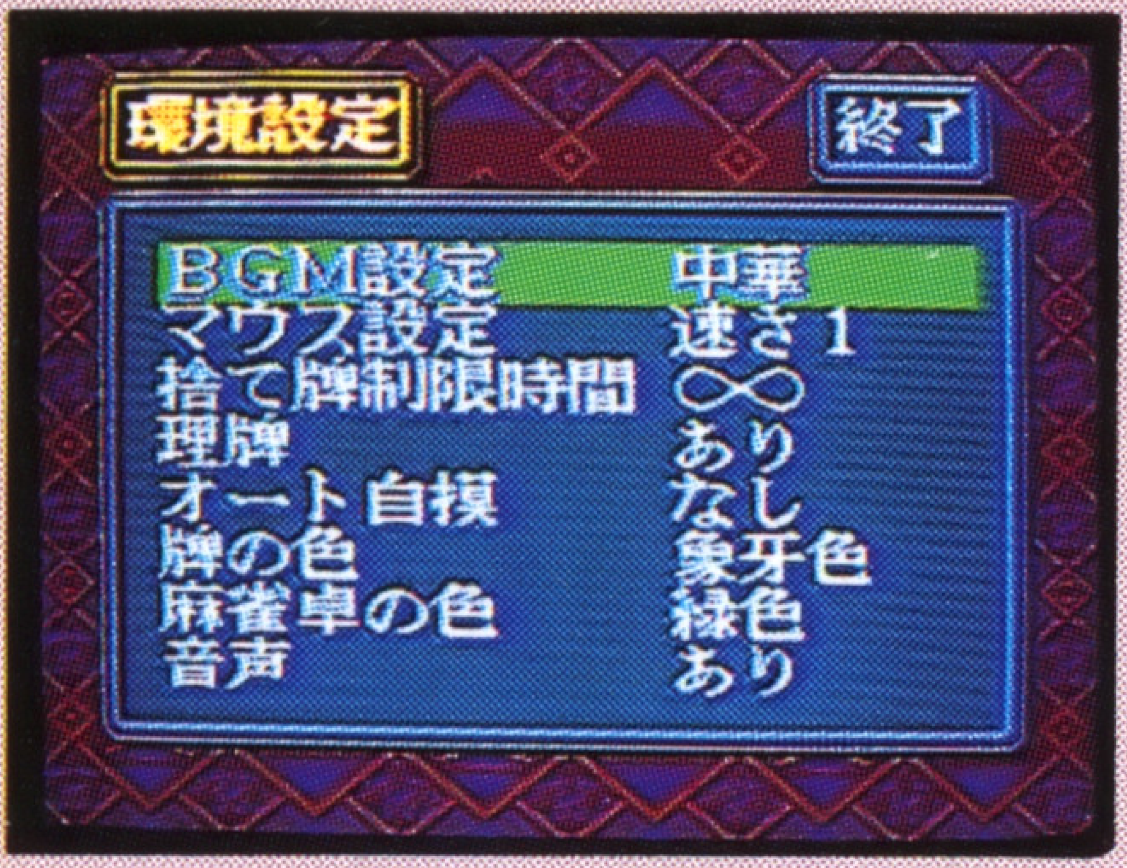
1

モードセレクト画面でリーグ戦、三人フリー対局、四人フリー対局を選ぶと、環境設定が設定できます。✚ボタン(マウス)で選び、Ⓐボタン(左クリック)で環境設定画面に変わります。



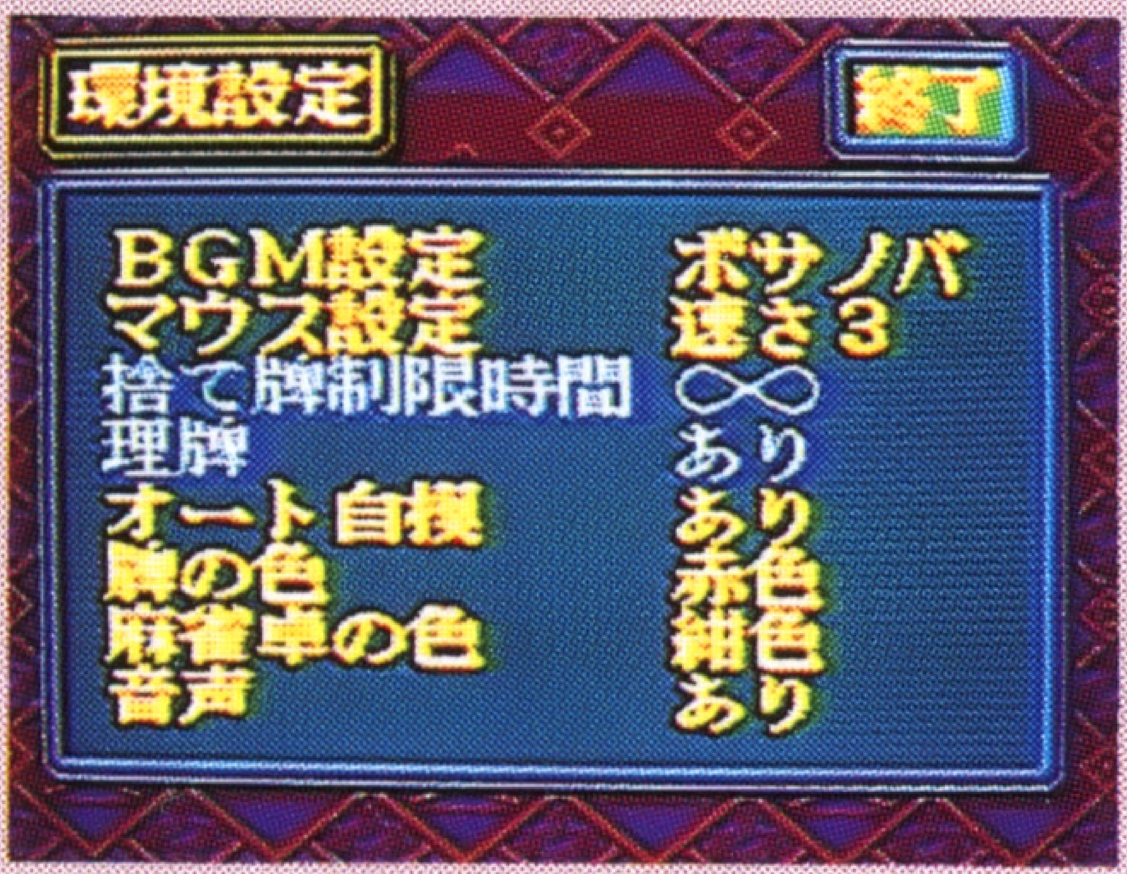
2

設定したい項目を✚ボタン(マウス)⬆⬇で選び、Ⓐボタン(左クリック)を押すと設定が表示されます。
設定が終わると、✚ボタン(マウス)⬆⬇で次の設定を行ってください。



3

全ての設定が終わると終了にカーソルを合わせ、Ⓐボタン(左クリック)で設定画面にもどります。



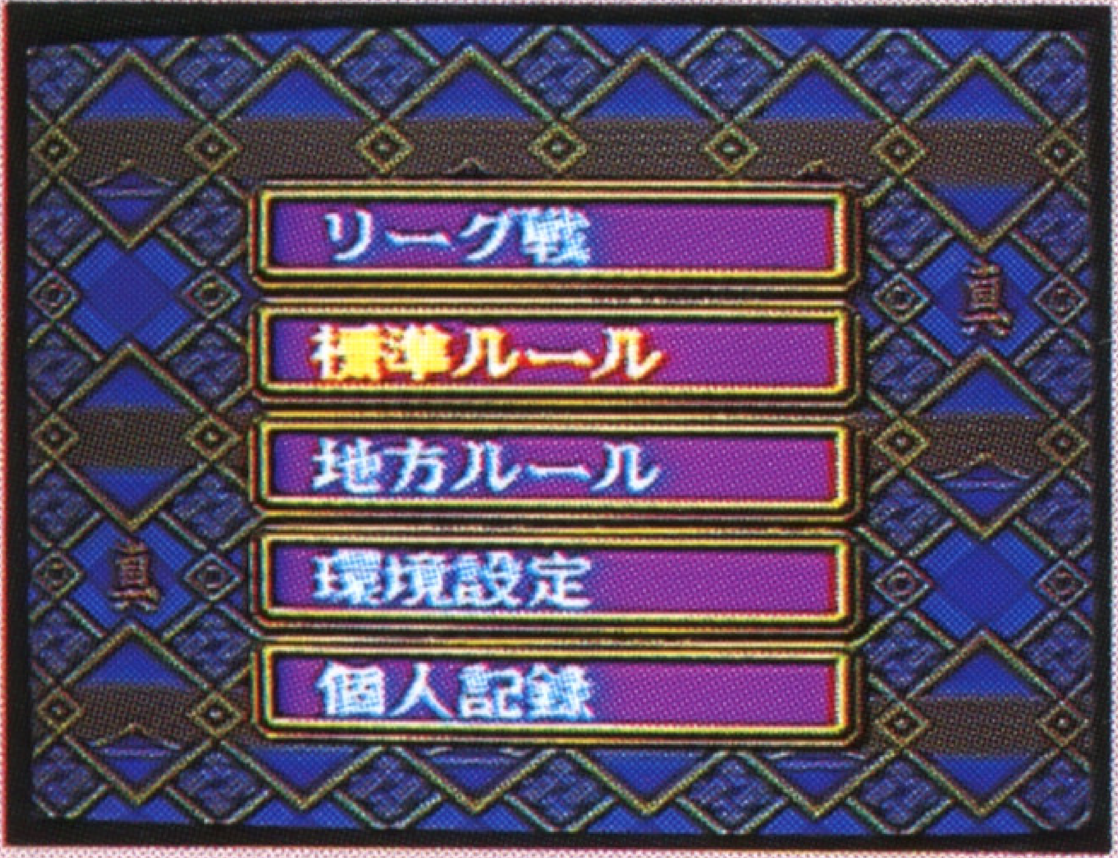
●カッコ内は環境の初期設定です。

BGM設定 （中華）	対局中のBGM設定を中華、演歌、バロック、タンゴ、ボサノバ、カルメン、OFFに設定することができます。
マウス設定 （速さ1）	マウスのカーソルスピードを速さ1～3に設定できます。
捨て牌制限時間 （∞）	捨て牌の制限時間を5、10、20、30、60、∞(無限)に設定できます。
理牌 （あり）	理牌(手牌を順番に並べること)をあり、なしに設定できます。
オート自摸 （なし）	Ⓐボタン（左クリック）で壁牌から牌を取る動作を、自動で行うかどうかを設定します。
牌の色 （象牙色）	牌の色を象牙色、赤色、青色、緑色、紫色に設定できます。
麻雀卓の色 （緑色）	麻雀卓の色を緑色、茶色、紺色に設定できます。
音声 （あり）	音声の設定をあり、なしに設定できます。

ルール設定

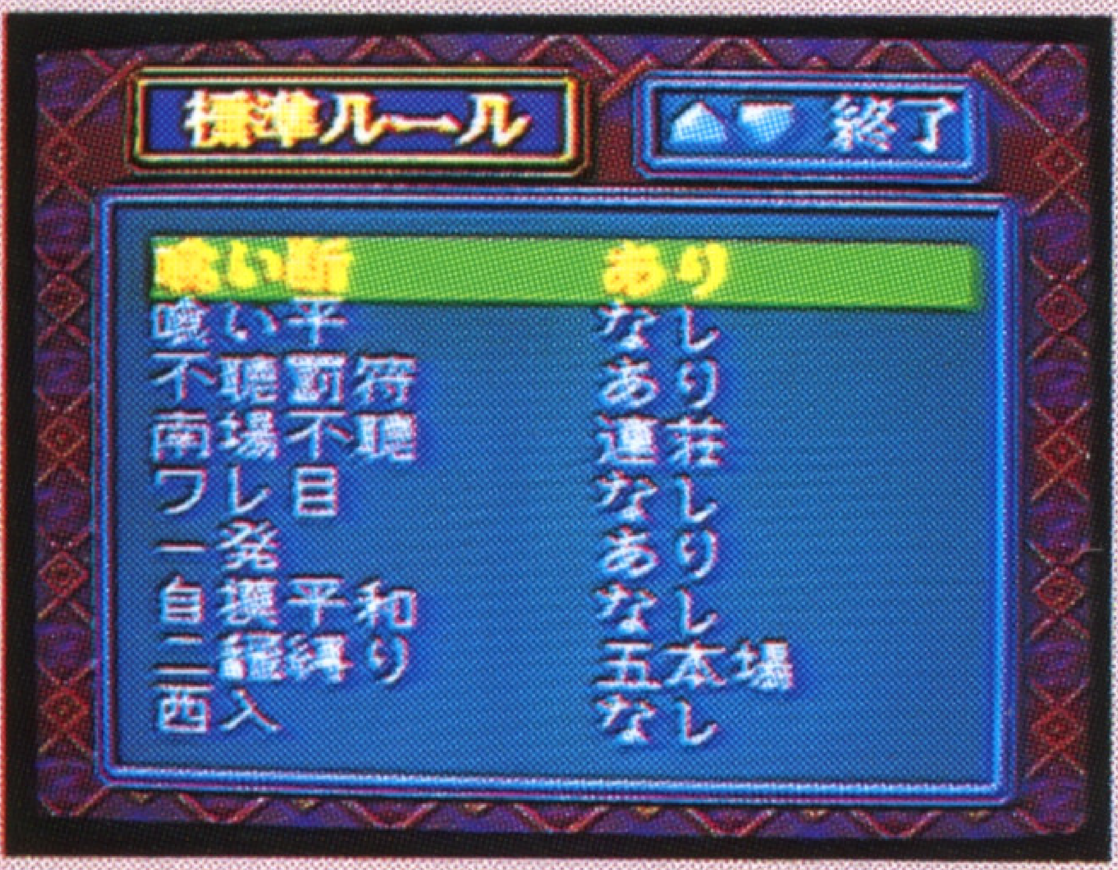
1

リーグ戦、三人フリー対局、四人フリー対局を選ぶと、標準ルール、地方ルールの設定ができます。✚ボタン(マウス)で選び、Ⓐボタン(左クリック)でルール設定画面に変わります。



2

設定したいルールを✚ボタン(マウス)⬆⬇で選び、Ⓐボタン(左クリック)を押すと設定が変更されます。

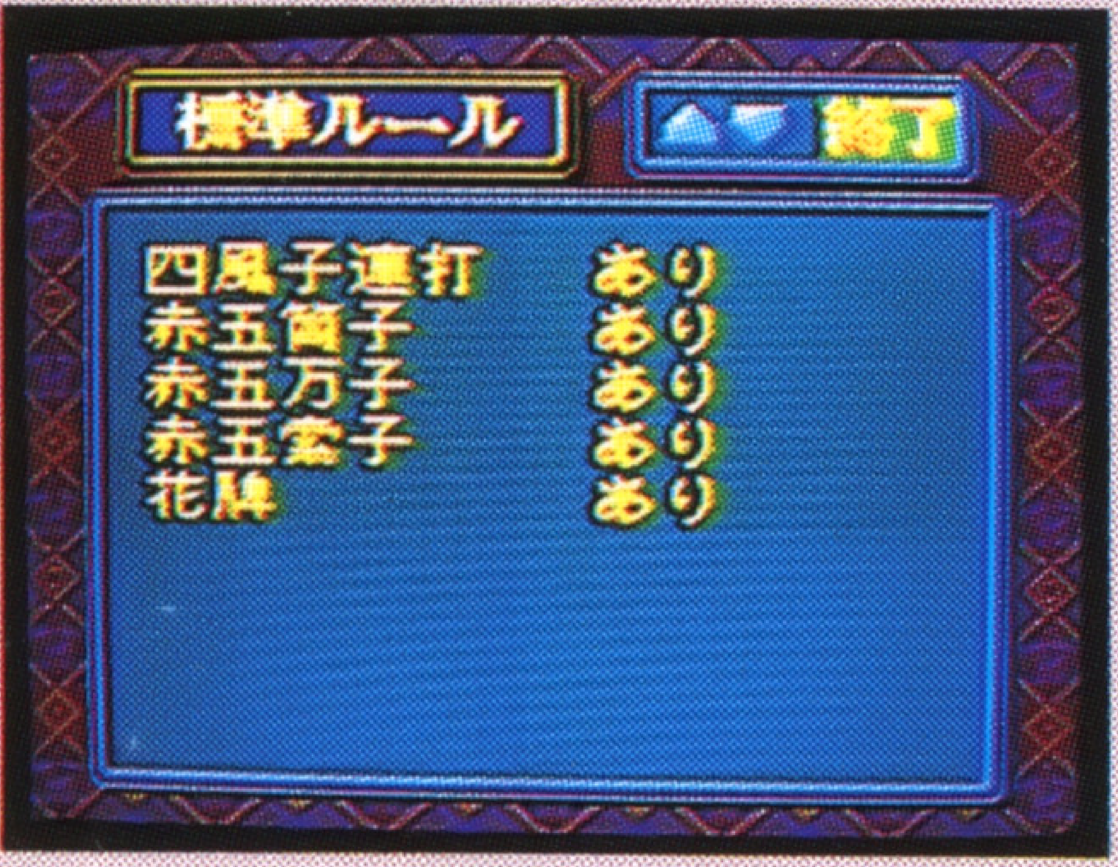


3

次の画面のルールを見る場合は▼▲のカーソルに合わせてⒶボタン(左クリック)で見ることができます。

4

全ての設定が終わると終了にカーソルを合わせ、Ⓐボタン(左クリック)で設定画面にもどります。



※リーグ戦では、一部設定できないルールもあります。

標準(ひょうじゅん)ルールの説明(せつめい)

標準(ひょうじゅん)ルールの初期設定(しょきせってい)はピンク色(いろ)の方(ほう)にあらかじめ設定(せってい)されています。

喰い断(クイタン)

あり　なし

チー、ポン、明槓(ミンカン)をした断么九(タンヤオ)を役(ヤク)として認(みと)めるかどうかを設定(せってい)します。

喰い平(クイピン)

あり　なし

チーをした平和(ピンフ)を役(ヤク)として認(みと)めるかどうかを設定(せってい)します。

不聴罰符(ノーテンバップ)

あり　なし

流局(リュウキョク)のとき、不聴(ノーテン)の人(ひと)が聴牌(テンパイ)している人(ひと)に点棒(テンボウ)を払(はら)うかどうかを設定(せってい)します。

南場不聴

連荘　輪荘

南場で流局したとき、親が聴牌していなければ親を次に変わるかどうかを設定します。連荘の場合は親が続行し、輪荘の場合は親は変わります。

ワレ目

あり　なし

配牌を取り始めた山の場所にいる人の得点収支をそれぞれ二倍にするかどうかを設定します。ただし、不聴罰符はこれに含みません。「**真・麻雀**」ではサイコロがある場所が親を表し、親からサイコロの合計分、反時計回りに数えて配牌を取り始めた場所がワレ目となります。

一発

あり　なし

立直をかけチー、ポン、明槓のない一巡中に和った場合が「一発」の役になり、それを認めるかどうかを設定します。

自摸平和（ツモピンフ）

あり　なし

門前（メンゼン）で平和（ピンフ）を自摸（ツモ）って和（アガ）ったときに、自摸（ツモ）の二点（にてん）（符（ふ））は加算（かさん）せず、平和（ピンフ）を役（ヤク）として認（みと）めるかどうかを設定（せってい）します。なしのときは平和（ピンフ）は役（ヤク）として認（みと）められず、自摸（ツモ）の二点（にてん）（符（ふ））がつきます。

二飜縛り（リャンファンシバリ）

五本場（ごほんば）　四本場（よんほんば）　なし

二飜以上（リャンファンいじょう）の役（ヤク）がないと和（アガ）れないルールを採用（さいよう）するかどうかを設定（せってい）します。

西入（シャーニュー）

35,100　33,100
30,100　なし

半荘終了時（ハンチャンしゅうりょうじ）にトップの人（ひと）の得点（とくてん）により、西入（シャーニュー）するかどうかの得点（とくてん）を設定（せってい）します。
（例（れい））35,100に設定（せってい）すると、半荘終了時（ハンチャンしゅうりょうじ）にトップの人（ひと）が35,100に満（み）たないと西入（シャーニュー）し対局（タイキョク）が続（つづ）けられ、35,100を越（こ）えるまで続（つづ）けられます。ただし、北入（ペーニュー）までで終了（しゅうりょう）となります。

焼き鳥

5,000	10,000
20,000	なし

半荘終了時に一回も和れなかった人（焼き鳥）が罰符を払うかどうかを設定します。焼き鳥が一人だけの場合は罰符の三倍の得点を払わなければなりません。

馬

5-10	10-20
10-30	なし

半荘終了時の最終得点から順位点をつけるかどうかを設定します。（例）5－10に設定されている場合は三位の人が二位の人に5,000点、四位の人が一位の人に10,000点払わなければなりません。

ドボン

0	10,000
20,000	なし

ハコ点（持ち点がマイナスになること）になった人が出た時点で半荘終了するかどうかを設定します。

（例）20,000に設定されている場合は、ハコ点になった人が他のプレーヤーに罰符として20,000点ずつ、払わなければなりません。

持ち点

24,000 ～ 30,000

●初期設定は25,000

最初の持ち点を1,000点単位で設定できます。

立直料

あり　1,000

5,000点立直ができるかどうかを設定します。5,000点立直は立直をすると5,000点を場に供託しなければなりません。和ると立直だけで五飜役になります。

先付け後付け

先付け　後付け

最初に鳴くとき、その面子が手役に関係していない場合に和れるかどうかを設定します。
「先付け」の場合、手役が関係していないときは和れません。
「後付け」の場合は問題ありません。

オープン立直

ありなし

立直を宣言すると同時に他家に手牌を公開することができるかどうか設定します。詳しくは(P.50)を参照してください。

振り聴立直

ありなし

振り聴している状態で立直をかけることができるかどうかを設定します。

役満賞

±30　なし

半荘終了時、半荘中に役満を和った人がいたとき、その人に対しご祝儀をするかどうかを設定します。±30に設定した場合、役満で和った人に半荘終了時それぞれの人が30,000点ずつ支払うことになります。

ドラ

NEXT　現物

ドラの設定を次の数の牌にするか、 表示牌にするかを設定できます。NEXTの場合は数牌九はその種類の牌の一になります。風牌は東南西北の順で東にもどり、三元牌は 白發中 の順で白にもどります。
花牌は春夏秋冬の順で春にもどります。

裏ドラ

NEXT　現物　なし

立直して和った場合、裏ドラをつけるかどうかを設定します。(裏ドラとはドラ表示牌の下にある牌のことをいいます。)

槓(カン)ドラ

NEXT(ネクスト)　現物(ゲンブツ)

槓(カン)をした後(あと)の槓(カン)ドラを次(つぎ)の数(かず)の牌(パイ)にするかどうかを設定(せってい)します。

槓裏(カンウラ)ドラ

NEXT(ネクスト)　現物(ゲンブツ)　なし

立直(リーチ)して和(アガ)った場合(ばあい)、槓裏(カンウラ)ドラをつけるかどうかを設定(せってい)します。（槓裏(カンウラ)ドラとは槓(カン)ドラ表示牌(ヒョウジハイ)の下(した)にある牌(パイ)になります。）

二家和
(通称:ダブロン)

なし(頭ハネ)　あり

ある人の捨て牌によって二人同時に和ったときの設定を行います。なし(頭ハネ)の設定時には振り込んだ人の下家に近い方を優先します。ありの設定のときは振り込んだ人が和った人にそれぞれに得点を払います。

三家和
(通称:トリプルロン)

なし(頭ハネ)

なし(流局)　あり

ある人の捨て牌によって三人同時に和ったときの設定を行います。なし(頭ハネ)の設定時には振り込んだ人の下家に近い方を優先し、和りとします。なし(流局)の設定時には流局となります。ありの設定のときは振り込んだ人が和った人にそれぞれに得点を払います。

形式聴牌

聴牌　不牌

聴牌になっているが和り牌がきても和れない状態であるとき、それを聴牌として認めるかどうかを設定します。門前では問題はありませんが、チー、ポン、明槓をしている場合に役なし聴牌を、聴牌として認めるかどうかを設定します。

四家立直

なし(流局)　続行

四人全員が立直したときに流局にするかどうかを設定します。なし(流局)の設定時には、四人目の立直宣言者の捨て牌で、他家に和りがないとき流局になります。

流し満貫

なし　満貫　役満あり

流局となったときにすべての捨て牌が么九牌であった場合に役として認めるかどうかを設定します。満貫に設定するとその局で他家にチー、ポン、明槓されていなければ成立します。役満ありに設定されているときは他家にチー、ポン、明槓されていても流局までにすべての捨て牌が么九牌の場合は満貫。チー、ポン、明槓されていなければ役満となります。

四風子連打

あり　なし

チー、ポン、明槓のない一巡目に東家から北家まで四人とも同じ風牌を捨てると流局になるかどうかを設定します。ありの設定の場合、北家が捨てた時点で流局になります。

赤五筒子

あり　なし

赤五筒子を二枚入れるかどうかを設定します。この牌はドラと同等のあつかいになります。

赤五萬子

あり　なし

赤五萬子を一枚入れるかどうかを設定します。この牌はドラと同等のあつかいになります。ただし三人フリー対局ではなしになります。

赤五索子

あり　なし

赤五索子を一枚入れるかどうかを設定します。この牌はドラと同等のあつかいになります。

花牌

あり　なし

春夏秋冬の花牌を入れるかどうかを設定します。あつかいはドラと同等のあつかいとなります。

→ 春(ハ)

→ 秋(ア)

→ 夏(ナ)

→ 冬(フ)

地方ルールの説明

地方ルールの初期設定は、ピンク色の方にあらかじめ設定されています。

怯牌和　なし　一飜

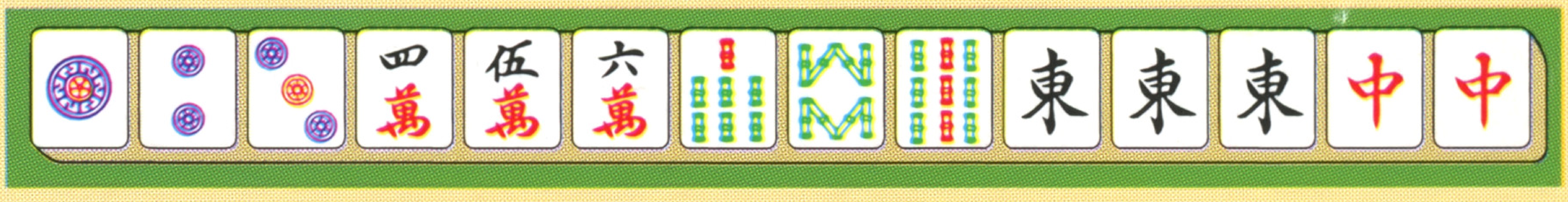
和り牌が残り一枚しかないときに辺張、嵌張、単吊待ちでその牌で和る役を設定します。

金雞独立　なし　一飜

チー、ポン、カンで自分の手をさらし、手に残った牌を単吊待ちで和る役を設定します。

三色通貫　なし　二飜（鳴くと一飜）

全ての種類の牌で一気通貫を作る役を設定します。



鏡同和　なし　二飜

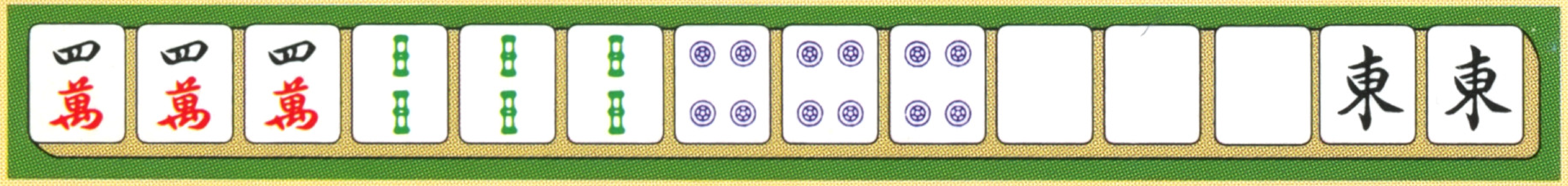
雀頭は何でもよく2種類で同数の順子、刻子がそれぞれペアになった役の設定をします。（門前役）

または

五門斉

なし　二飜

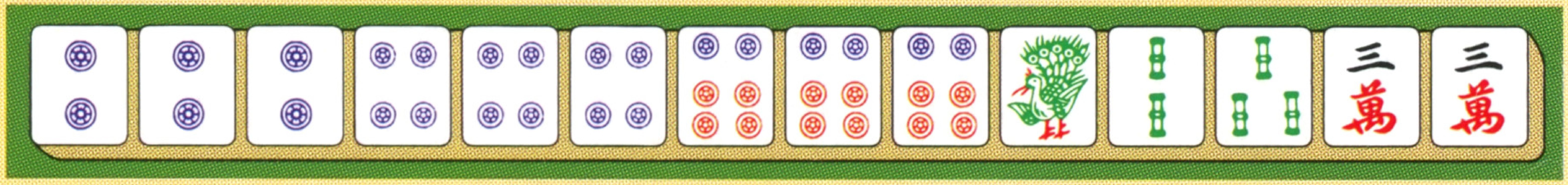
萬子、索子、筒子、三元牌のそれぞれを刻子（槓子）にして門風牌を雀頭にした役の設定をします。



跳牌刻

なし　二飜

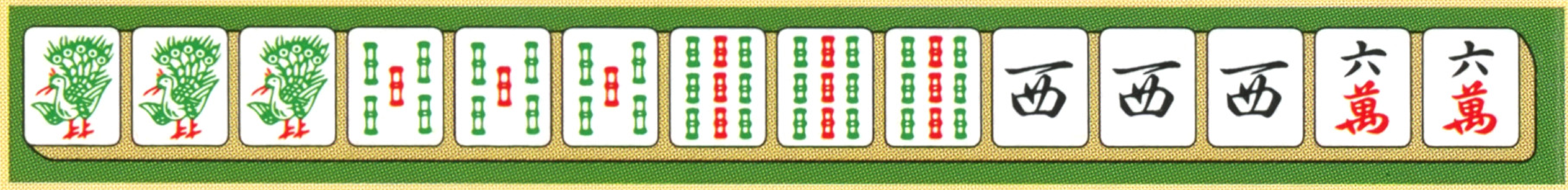
同種牌で一三五、二四六、三五七、四六八、五七九のように刻子（槓子）の数が一つとばしになった刻子（槓子）を手牌の中に含めて和った場合の設定をします。



頂三刻

なし　二飜

同種牌の一五九の刻子（槓子）の役を設定をします。



五心通貫

なし　二飜

嵌五待ちの一気通貫の役の設定をします。

連槓開花（レンカンカイホウ）

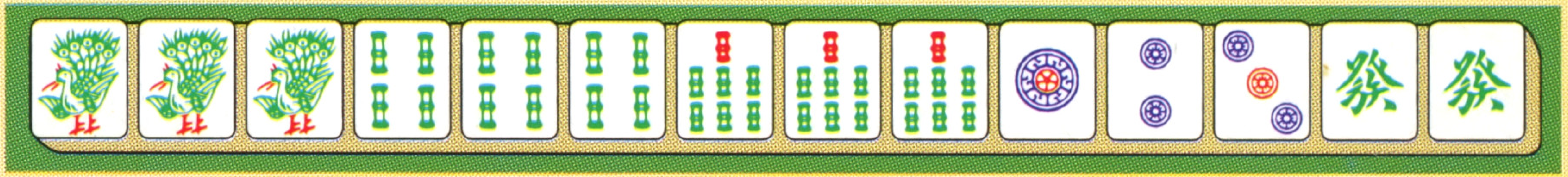
なし　二飜（リャンファン）　三飜（サンファン）　四飜（スウファン）

槓をして自摸った嶺上牌で再度槓をし、再び次の嶺上牌で和る役の設定をします。

筋牌刻（チンパイコウ）

なし　三飜（サンファン）

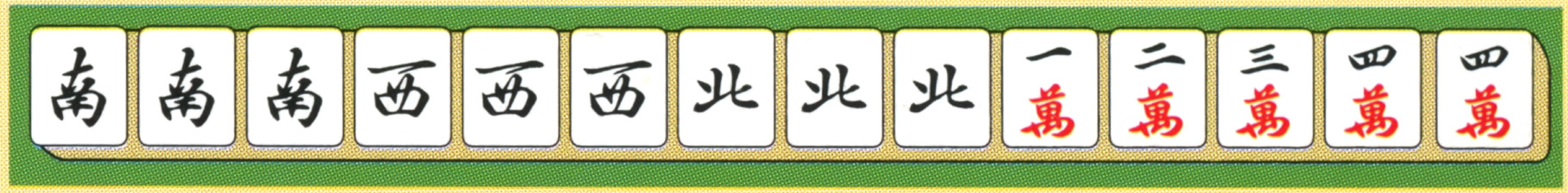
同種類牌（一四七、三六九、二五八）の様に筋牌で刻子（槓子）を作る役の設定をします。



客風三刻（コーフォンサンコウ）

なし　三飜（サンファン）

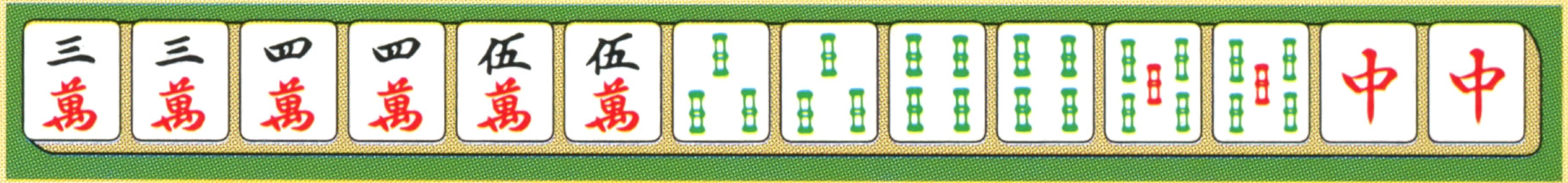
客風牌で三組の刻子(槓子)を作る役の設定をします。



清盃口（チンペイコウ）

なし　四飜（スウファン）

二盃口で最初の牌が同じ数から始まっている役の設定をします。（門前役）



五筒開花（ウーピンカイホウ）

なし　満貫（マンガン）　役満（ヤクマン）

嶺上開花（リンシャンカイホウ）にて五筒（ウーピン）で和（アガ）った場合（ばあい）の役（ヤク）の設定（せってい）をします。

金雞奪食（キンチートンシー）

なし　四飜（スウファン）

欠牌和（ケッパイホウ）プラス槍槓（チャンカン）の役（ヤク）の設定（せってい）をします。

セブンアップ

なし　満貫（マンガン）

字牌七種（ツウパイななしゅ）と連続（れんぞく）した同種（どうしゅ）の数牌七（シュウパイなな）つを集（あつ）めた役（ヤク）の設定（せってい）。
青天井設定時（アオテンジョウせっていじ）にはこの役（ヤク）は判定（はんてい）されません。（門前役（メンゼンヤク））

五龍鳴動（ウーロンメイドウ）

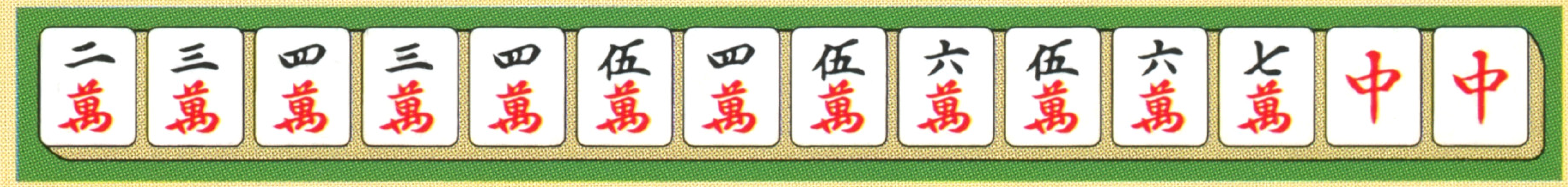
なし　役満（ヤクマン）

萬子（マンズ）の清一色（チンイーソー）で待（ま）ちが**嵌五萬（カンウーマン）のみ**を自摸（ツモ）った役（ヤク）の設定（せってい）をします。（門前役（メンゼンヤク））

連順和（レンシュンホー）

なし　役満（ヤクマン）

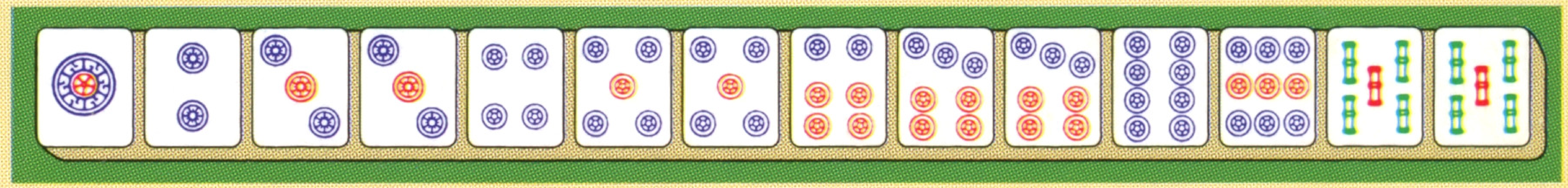
同種牌の順子の形でそれぞれの順子の始まる数が一つずつ、ずれた役の設定をします。



金門橋（ゴールデンゲートブリッジ）

なし　役満（ヤクマン）

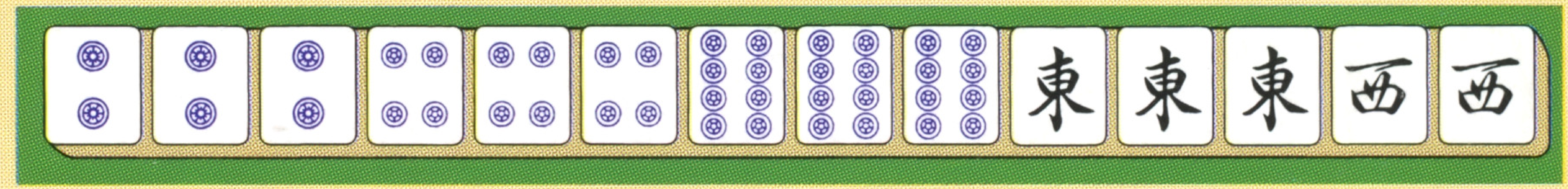
同種牌の一二三、三四五、五六七、七八九に雀頭を加えた役の設定をします。(門前役)



黒一色（コクイーソー）

なし　役満（ヤクマン）

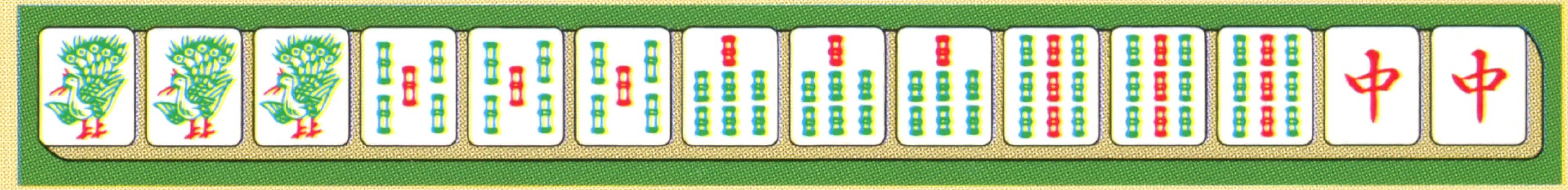
風牌と二四八の筒子で揃えた役の設定をします。



紅孔雀（ベニクジャク）

なし　役満（ヤクマン）

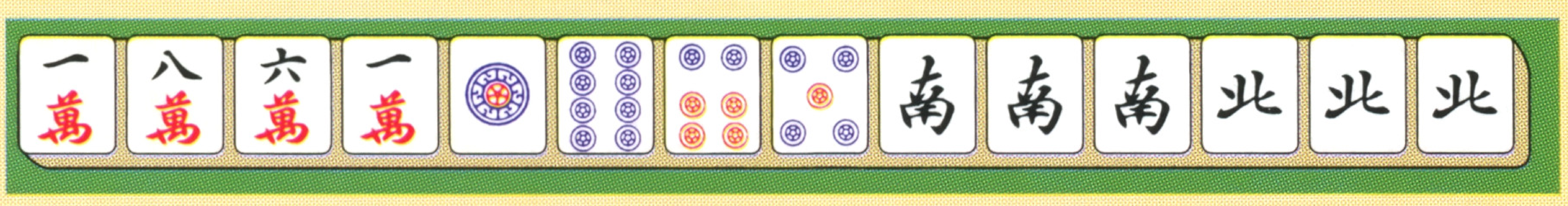
索子の一五七九と中だけで作る役の設定をします。



南北戦争

なし　役満

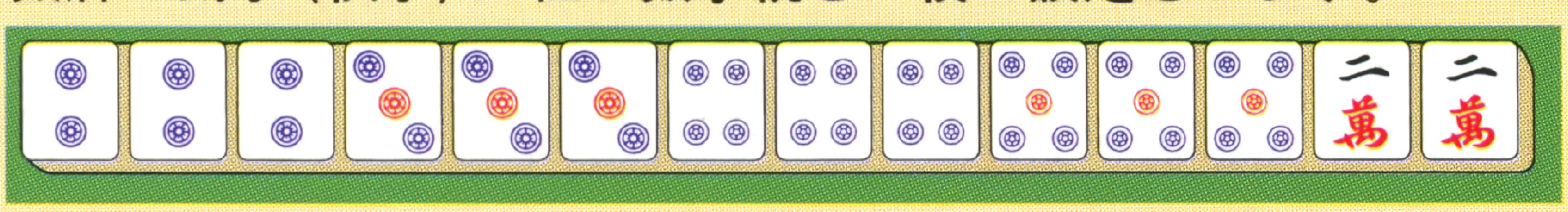
北と南を刻子（槓子）で作り同種牌でそれぞれ、一八六一と一八六五を作る役の設定をします。



四連刻

なし　役満

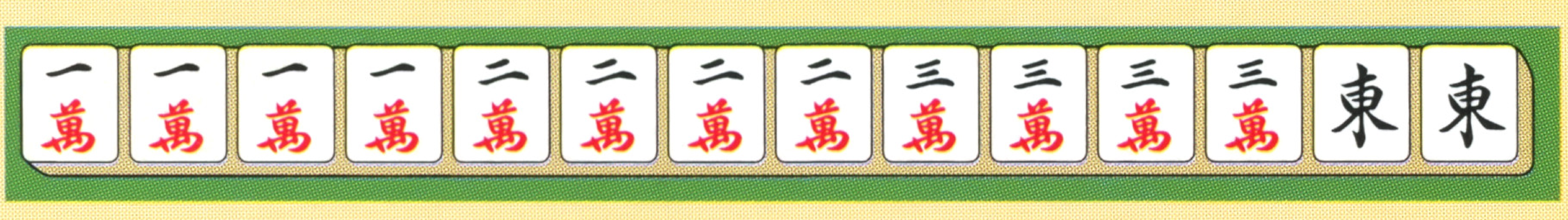
数牌の刻子（槓子）四組が数字続きの役の設定をします。



一色四順

なし　役満

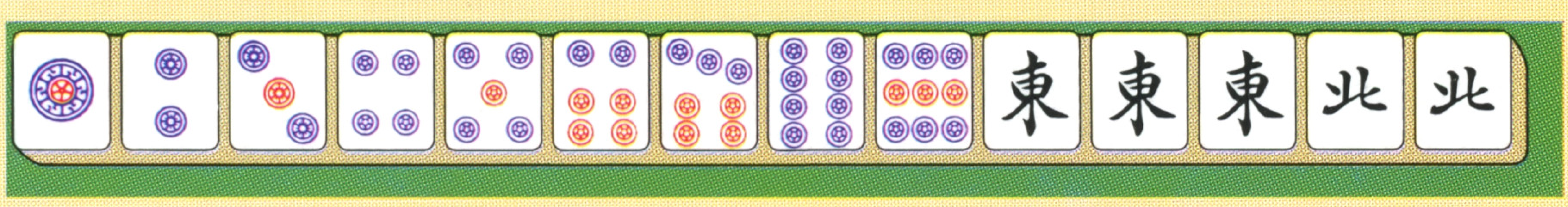
順子四組が全て同じ牌で始まっている役の設定をします。



東北新幹線

なし　役満

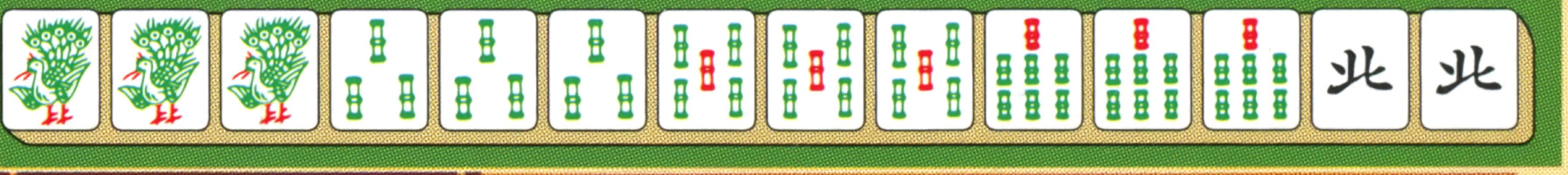
東、北で刻子（槓子）と雀頭を作り、残りで一気通貫の役の設定をします。



四跳牌刻（スーチャオハイコウ）

なし　役満（ヤクマン）

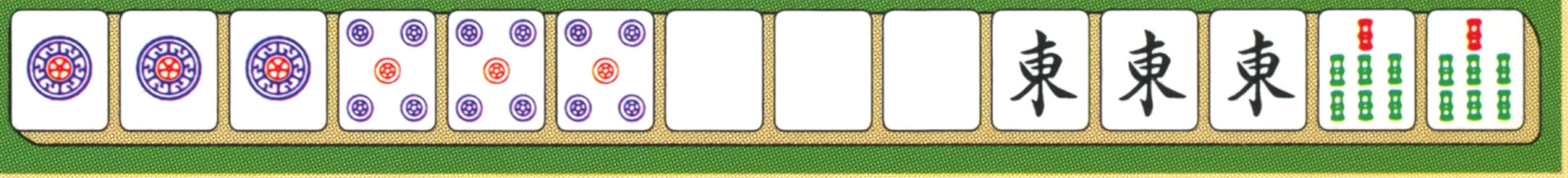
同種牌で一三五七、二四六八、三五七九の様に刻子（槓子）の数が一つとばしになった役の設定をします。



風花雪月（フウカセツゲツ）

なし　役満（ヤクマン）

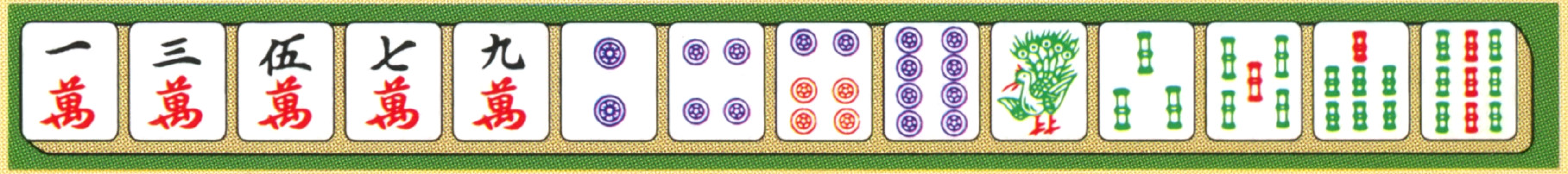
雀頭は何でもよく、門風牌、五筒、白、一筒をそれぞれ刻子（槓子）にした和了の役の設定をします。



十四連嵌（シースーレンカン）

なし　役満（ヤクマン）

第一自摸の段階で十四枚が嵌張形になっている役の設定をします。ただし、一三三五や四六六八の様に牌が対子になっている場合は認められません。（門前役）



変形九連宝燈（ヘンケイチュレンポウトウ）

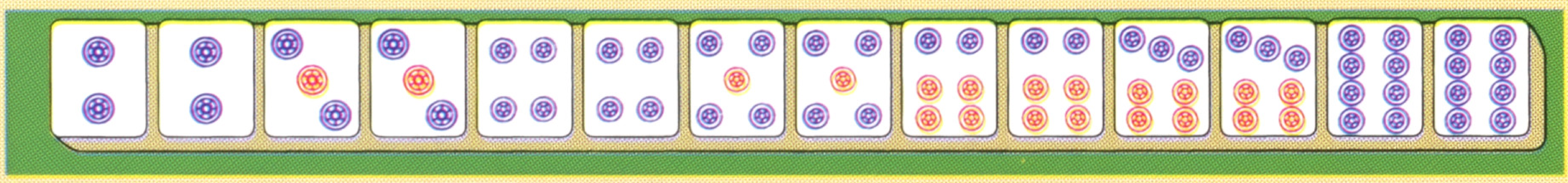
なし　役満（ヤクマン）

清一色の和了形でその種の牌ならば、すべてが和了牌となる役の設定をします。三七は全て手牌で使われているため、萬子牌全てが和了牌となります。

大車輪

なし　役満またはW役満

筒子の二三四五六七八でつくる七対子はW役満になります。一二三四五六七または三四五六七八九は小車輪で役満の設定をします。（門前役）



百万石

なし　役満

萬子だけで牌数の合計が1,000,000以上の役の設定。1,000,000丁度はW役満の設定をします。

コナミ役満

なし　役満

筒子、索子、萬子で三五七を作り、残り五枚で雀頭と順子か刻子（槓子）を作った役の設定をします。全て三五七でこの役を作るとW役満になります。

青天井

あり　なし

ルールは通常通りですが、点数の数え方は満貫、跳満等の打ち切りをせずに全て計算します。青天井での役満は300,000点固定となります。（W役満は600,000点というように役満の数だけ倍されます。）

役の説明

一飜　門前清

チー、ポン、明槓をしていない状態で聴牌にして、自摸和りをした場合。（門前役）

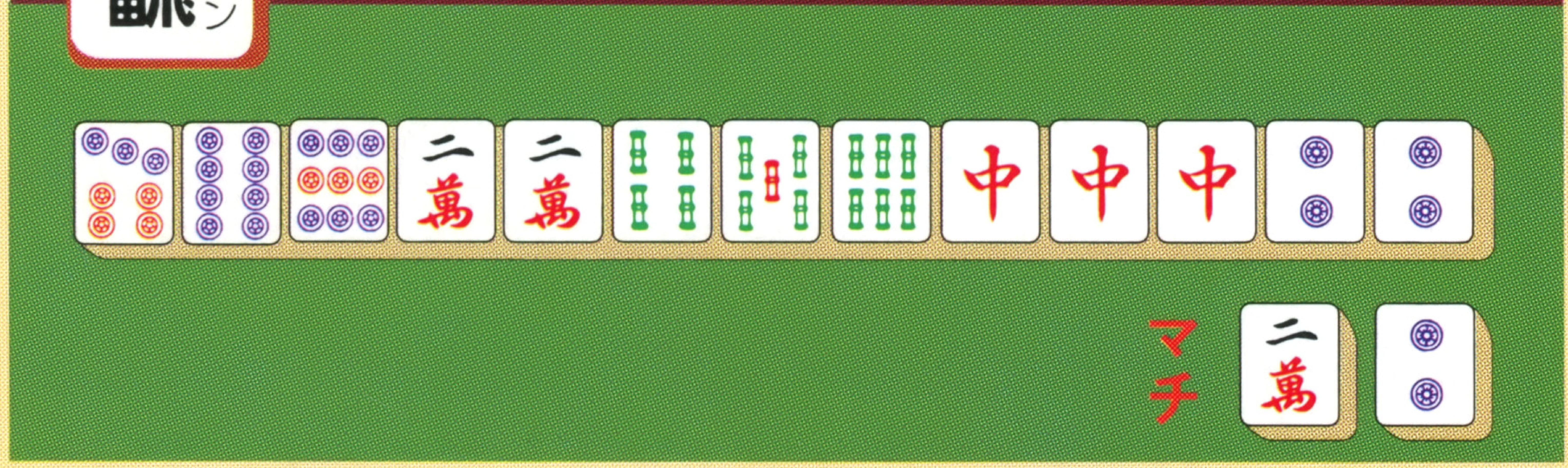
一飜　立直

鳴いていない状態で聴牌にし、「立直」と宣言することにより、役は成立します。そのとき、場に何点か供託しなければなりません。「真・麻雀」では標準ルールの立直料の設定で5,000点立直をかけることも可能です。また第一自摸で聴牌して立直をかけるとW立直となり、二飜あつかいとなります。（門前役）

一飜（イーファン） 一発

リーチをかけてチー、ポン、明槓のない一巡中に和った場合。標準ルールの一発で設定できます。（門前役）

一飜（イーファン） 飜牌

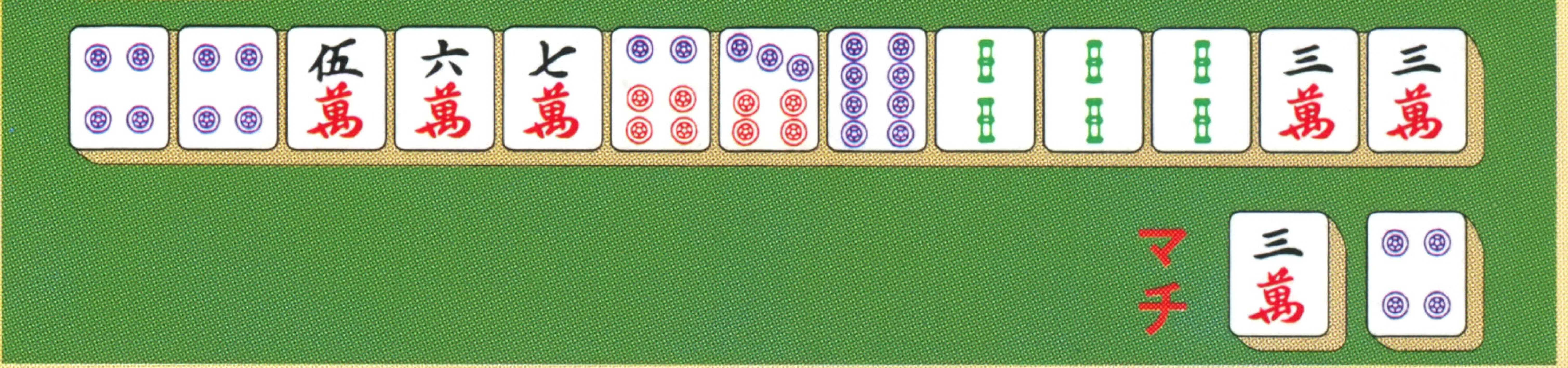


和った手牌の中の三元牌、荘風牌、門風牌を刻子（槓子）の数だけ飜数が加えられます。また明刻（明槓）でもかまいません。連風牌ならばその刻子（槓子）だけで二飜と数えます。

一飜（イーファン） 平和（ピンフ）

雀頭以外はすべて順子で構成して和った場合。ただし、雀頭が三元牌、荘風牌、門風牌のいずれかのとき、または聴牌の形式が辺張、嵌張、単吊待ちでは平和にはなりません。
標準ルールの喰い平の設定でチーをしても役として認めるかどうかを設定できます。
また、標準ルールの自摸平和の設定で平和を門前で自摸って和った場合の役について認めるかどうかの設定ができます。

一飜（イーファン） 断么九（タンヤオ）



中張牌（数牌の二〜八）だけの組み合わせで和った場合。
標準ルールの喰い断の設定によりチー、ポン、明槓をしても役として認めるかどうかを設定することができます。

一飜（イーファン）　一盃口（イーペイコウ）

門前（メンゼン）で同（おな）じ順子（シュンツ）を手牌（ショウパイ）の内（うち）に二組揃（ふたくみそろ）えて和（アガ）った場合（ばあい）。
（門前役（メンゼンヤク））

一飜（イーファン）　海底撈月（ハイテイラオイエ）

その局（キョク）の最終自摸牌（さいしゅうツモハイ）で自摸和（ツモアガ）りをした場合（ばあい）。

一飜（イーファン） 河底撈魚（ホーテイラオユイ）

その局の最後の捨て牌で栄和した場合。

一飜（イーファン） 嶺上開花（リャンシャンカイホウ）

槓後の嶺上牌で和った場合。地方ルールの五筒開花の選択により、嶺上牌が五筒でその牌により和ったときに役として認めるかを、あり、満貫、役満に設定できます。五筒開花とその他の役は複合しません。また、満貫設定時に五筒開花となり、嶺上開花で役を数えた方が満貫より高くなる場合は嶺上開花優先となります。

一飜　槍槓

加槓(明刻を明槓にすること)したとき、加槓した以外の人がその加槓牌で和る場合。この場合、加槓をした人の振り込みあつかいとなります。

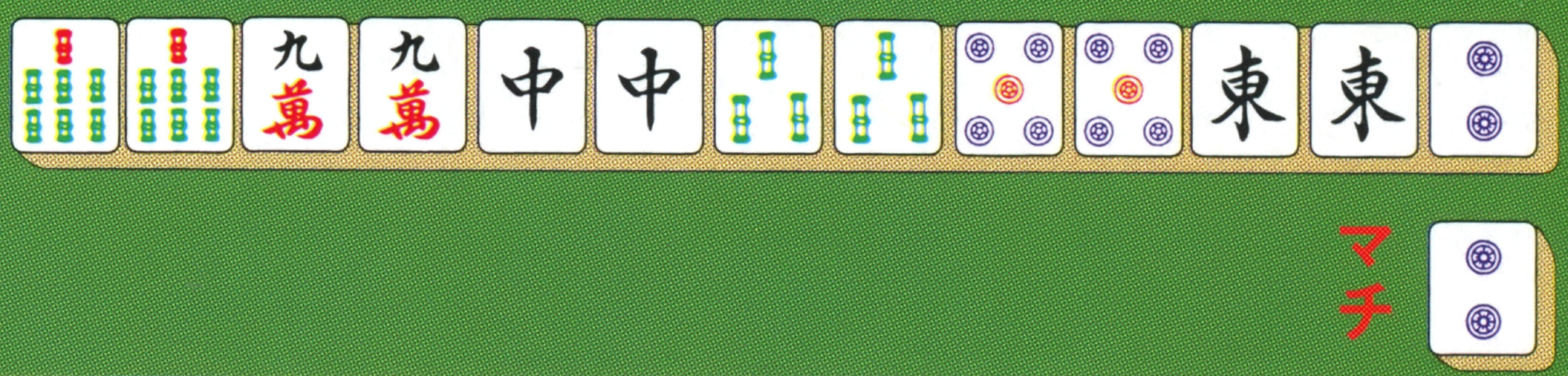
一飜　オープン立直

リーチの宣言と同時に自分の手牌を見せた場合。立直をかけていない他家が振り込むと、役満払いとなります。ただし、オープン立直をかけた以外の人が立直後に振り込んだ場合は、役満あつかいされません。立直した牌で振り込んだ場合は、役満あつかいとなりますので注意してください。(門前役)

二飜（リャンファン） 三色同順（サンソードーシュン）

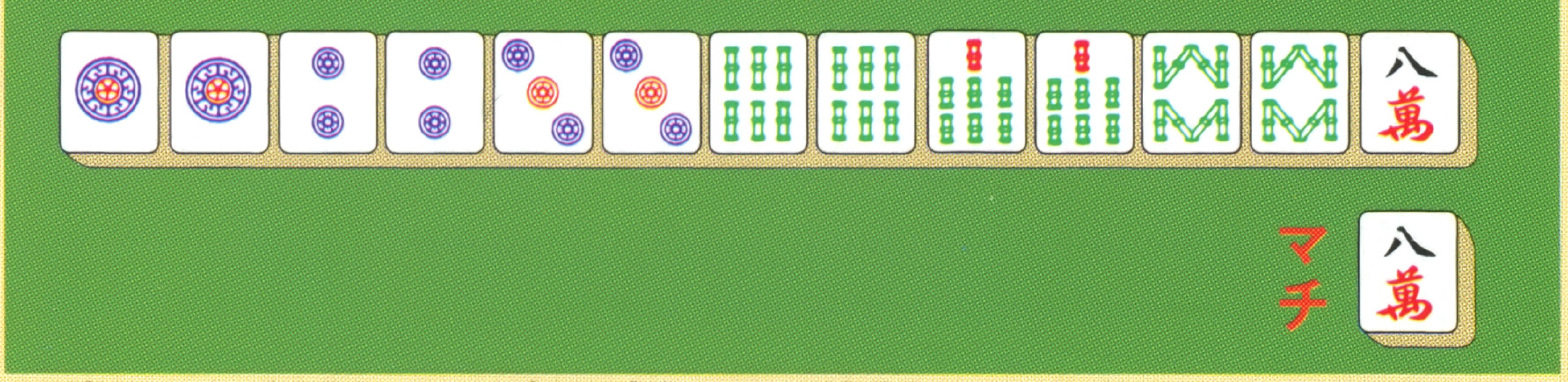
筒子、索子、萬子の同じ数字の順子を手牌の内に三組揃えて和った場合。門前で二飜役。チー、ポン、明槓している場合は「食い下がり」で一飜役になります。

二飜（リャンファン） 七対子（チートイツ）



対子を七組揃えて和った場合。ただし、槓子は二組の対子とは認められません。（門前役）

二飜 二盃口



門前で一盃口を手牌の内に二組揃えて和った場合。七対子と形態は同じですが役の複合はありません。(門前役)

二飜 混老頭

么九牌だけの組み合わせで和った場合。この場合混老頭で二飜、さらに対々和か七対子で二飜が加えられますので、実質四飜になります。

二飜 一気通貫

同じ種類の数牌で一～九まで連続した三組の順子を手牌の内に含めて和った場合。門前で二飜役。チー、ポン、明槓をしている場合は「食い下がり」で一飜役になります。

二飜 小三元

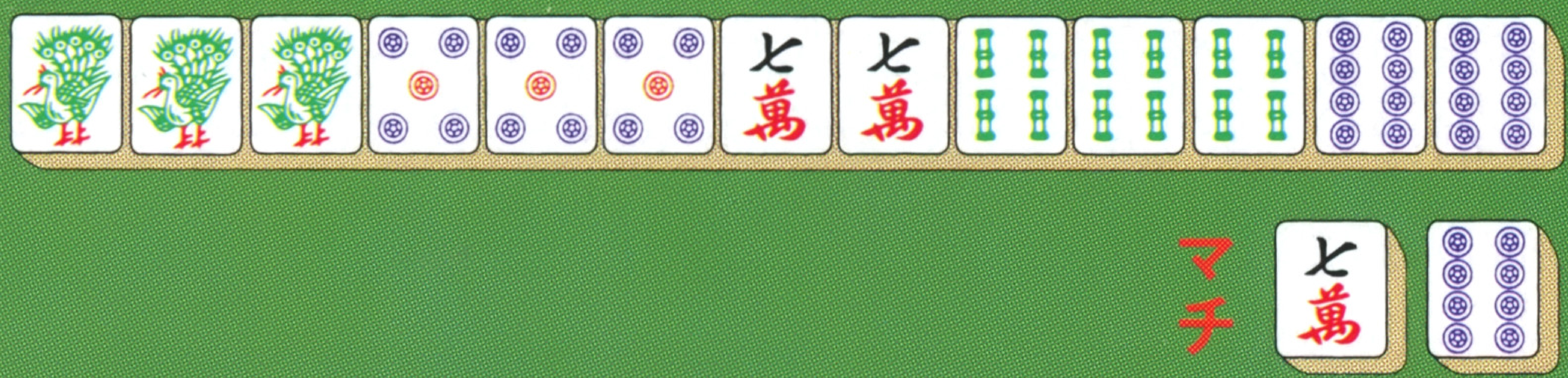
三元牌の二種類を刻子(槓子)にし、残る一種を雀頭にしたものを含め、和った場合。この場合、小三元で二飜、それに飜牌で二飜となり、実質四飜になります。

二飜 全帯么

四面子一雀頭全てに么九牌が含まれた形式で和った場合。刻子（槓子）、雀頭は必ず么九牌で順子も一二三か七八九のいずれかになります。

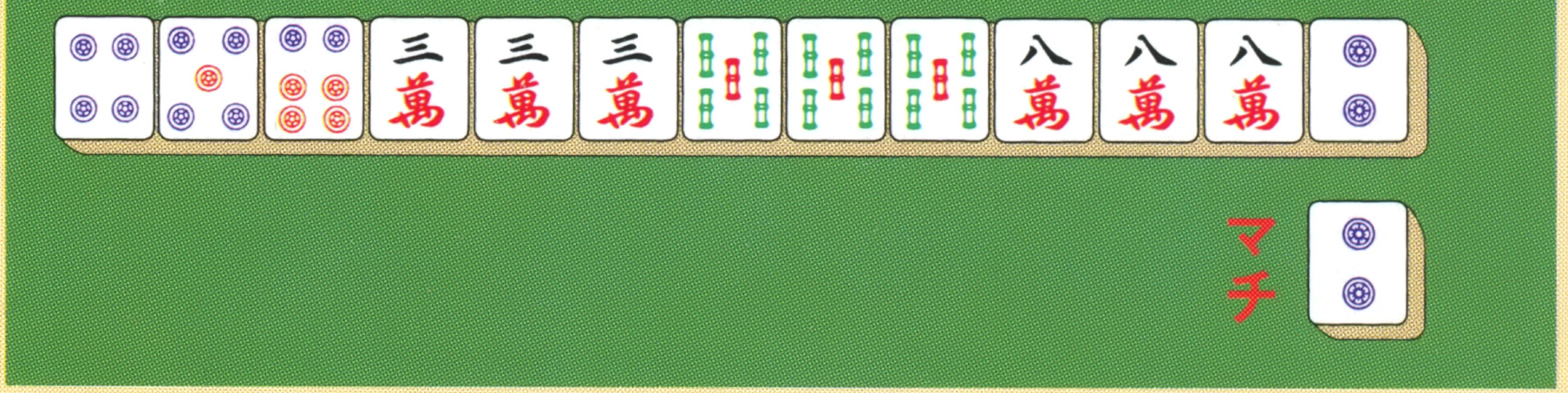
門前は二飜。チー、ポン、明槓をした場合は「食い下がり」で一飜になります。

二飜 対々和



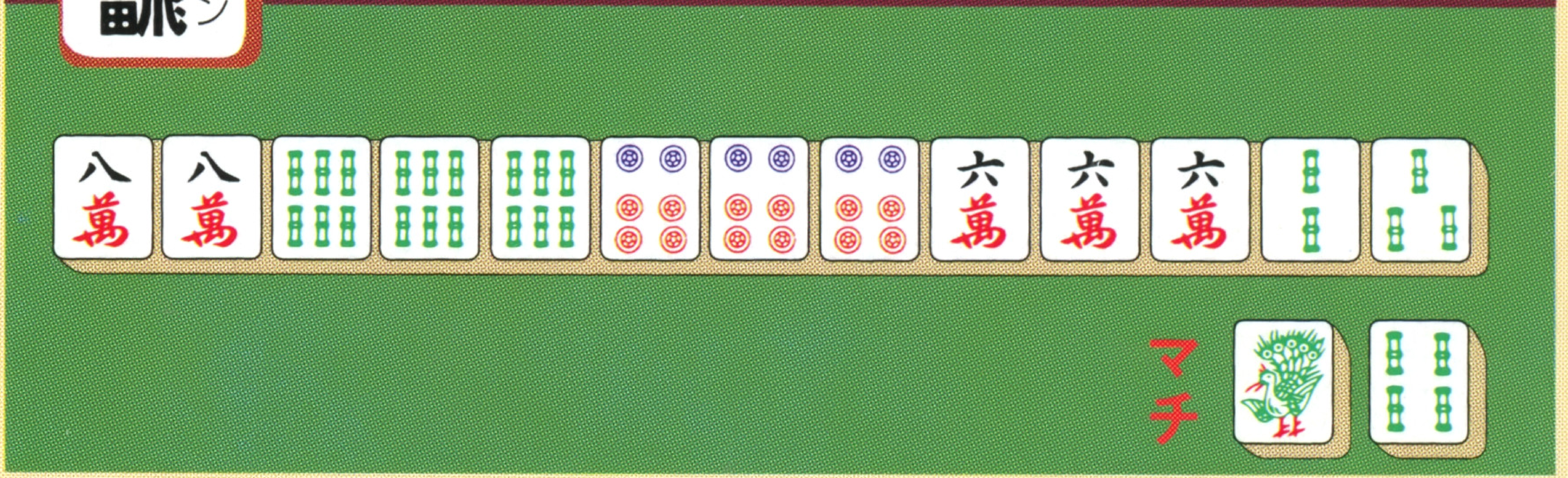
刻子（槓子）四組と雀頭の組み合わせで和った場合。

二飜（リャンファン） 三暗刻（サンアンコー）



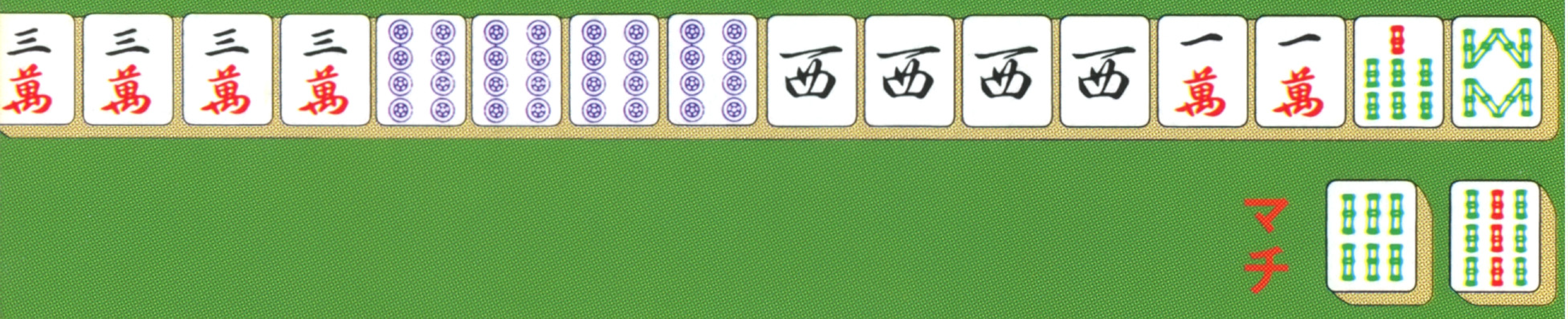
手牌（ショウパイ）の内（うち）に三組（さんくみ）の暗刻（アンコー）を含（ふく）んで和（アガ）った場合（ばあい）。ただし、栄和（ロンホー）によって三組目（さんくみめ）の刻子（コーツ）が完成（かんせい）しても三暗刻（サンアンコー）にはなりません。自摸（ツモ）の場合（ばあい）は三暗刻（サンアンコー）になります。

三飜（サンファン） 三色同刻（サンソードウコー）



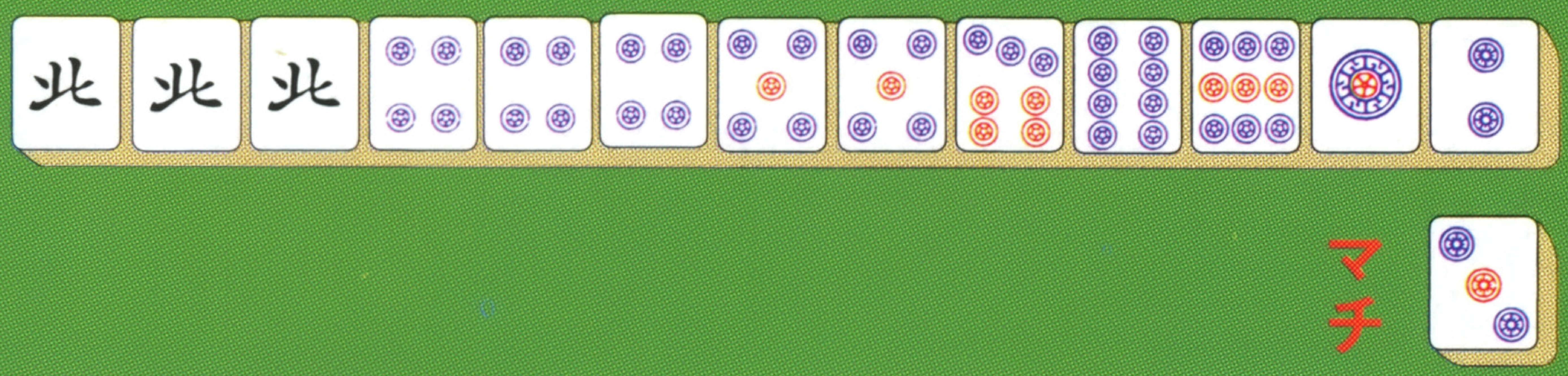
筒子（ピンズ）、索子（ソーズ）、萬子（マンズ）の同（おな）じ数字（すうじ）の刻子（コーツ）を三組（さんくみ）揃（そろ）えて和（アガ）った場合（ばあい）。

三飜(サンファン) 三槓子(サンカンツ)



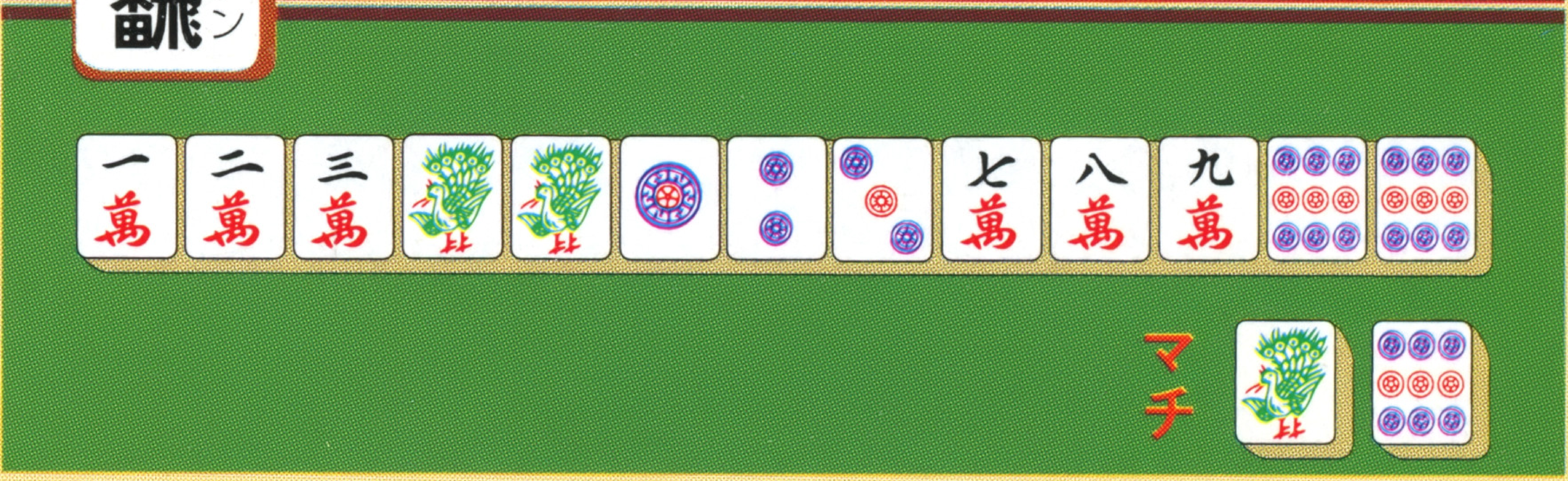
手牌(ショウパイ)の内(うち)に三組(さんくみ)の槓子(カンツ)を含(ふく)み和(アガ)った場合(ばあい)。

三飜(サンファン) 混一色(ホンイーソー)



字牌(ツウパイ)と筒子(ピンズ)、索子(ソーズ)、萬子(マンズ)のうちの一種類(いっしゅるい)の数牌(シュウパイ)で和(アガ)った場合(ばあい)。門前(メンゼン)の場合(ばあい)は三飜(サンファン)。チー、ポン、明槓(ミンカン)をした場合(ばあい)は「食(ク)い下(サ)がり」で二飜(リャンファン)になります。

三飜　純全帯幺



四面子一雀頭全てに老頭牌（数牌の一と九）が含まれた形式で和った場合。刻子（槓子）、雀頭は必ず老頭牌で順子も一二三か七八九のいずれかになります。門前は三飜。チー、ポン、明槓をした場合は「食い下がり」で二飜になります。

満貫　人和

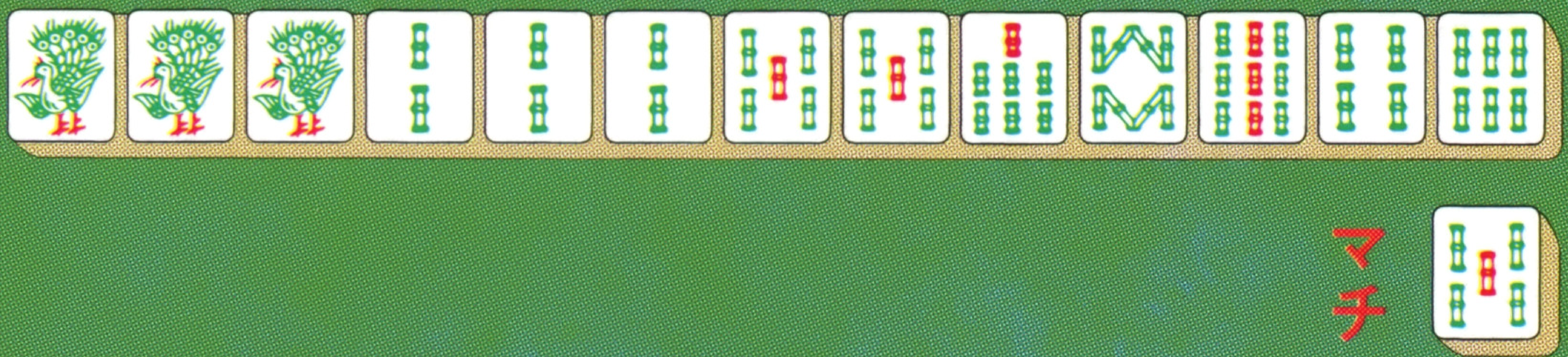
チー、ポン、槓のない一巡目の最初の自摸をする前に他家の捨て牌で栄和した場合。（門前役）

満貫 流し満貫

標準ルールの流し満貫で、なし、満貫、役満に設定できます。

流局となったときにすべての捨て牌が么九牌であった場合。標準ルールの流し満貫の選択により、なし、満貫、役満ありを設定できます。満貫に設定するとその局で他家にチー、ポン、明槓されていなければ成立します。役満ありに設定されているときは他家にチー、ポン、明槓されていても流局までに捨て牌すべてが么九牌の場合は満貫。チー、ポン、明槓されていなければ役満となります。

六飜 清一色

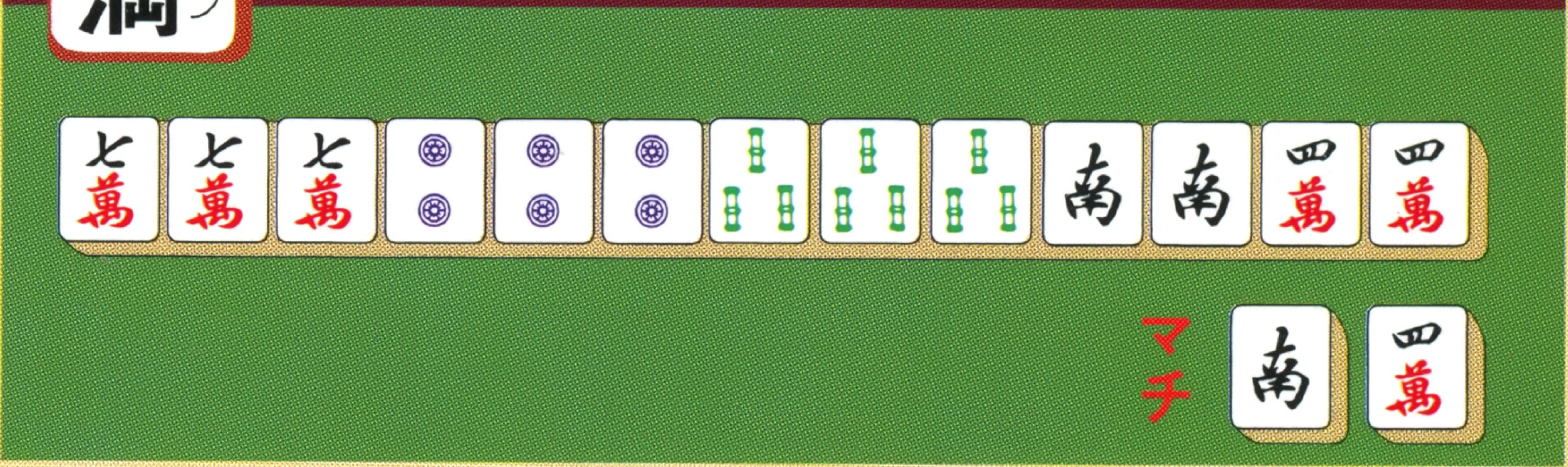


筒子、索子、萬子のうちの一種類の数牌だけで和った場合。門前の場合は六飜。チー、ポン、明槓をした場合は「食い下がり」で五飜になります。

役満 大三元

手牌の内に三元牌の全てを刻子（槓子）として揃えて和った場合。

役満 四暗刻



門前で四つの暗刻（暗槓）を揃えた場合。ただし、自摸ではなく栄和により四組目の刻子が完成しても四暗刻にはなりません。単吊聴の場合は栄和でもよく、W役満になります。（門前役）

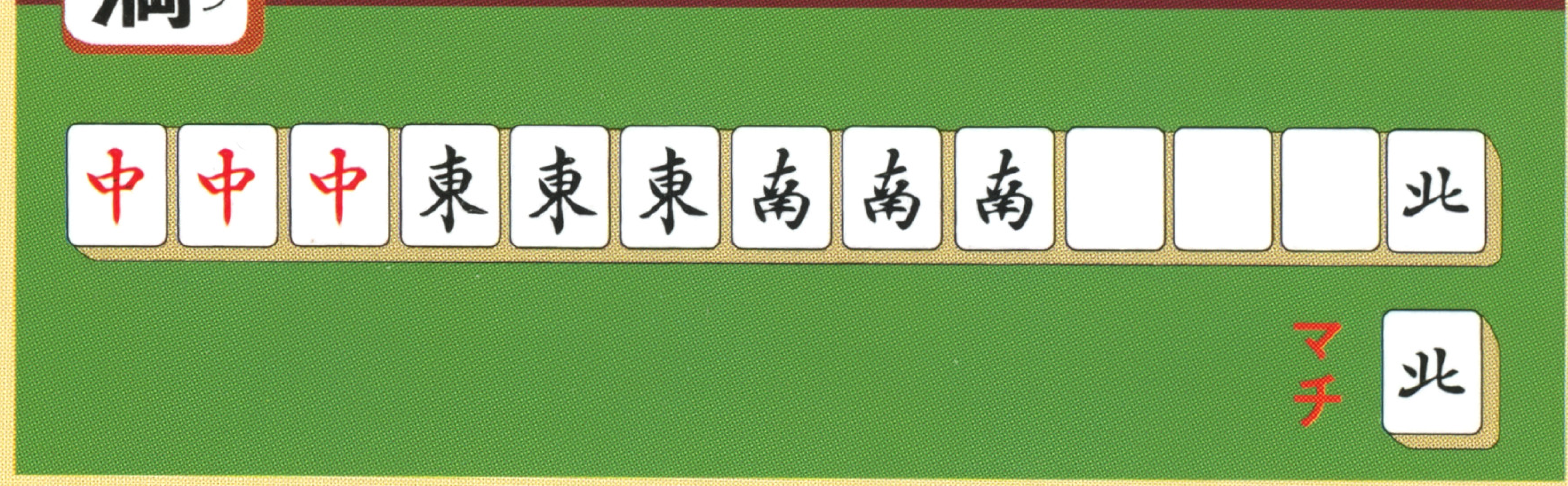
役満 小四喜

一つの風牌を雀頭に使い、残り三種類の風牌を刻子（槓子）として揃えた場合。

役満 大四喜

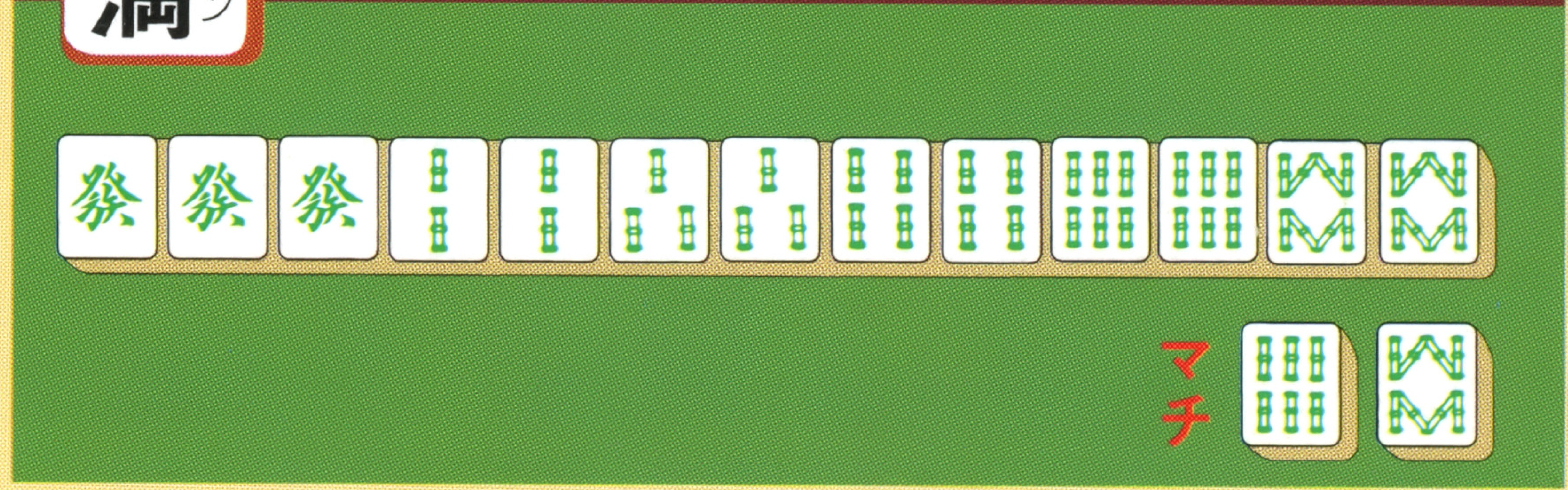
四種類の風牌を刻子（槓子）として揃えた場合。さらにこの役はW役満となります。

役満（ヤクマン） 字一色（ツーイーソー）



字牌（ツウパイ）だけの組（く）み合（あ）わせで和（アガ）った場合（ばあい）。和（アガ）りは対々和（トイトイホー）か七対子（チートイツ）のどちらかになります。

役満（ヤクマン） 緑一色（リューイーソー）

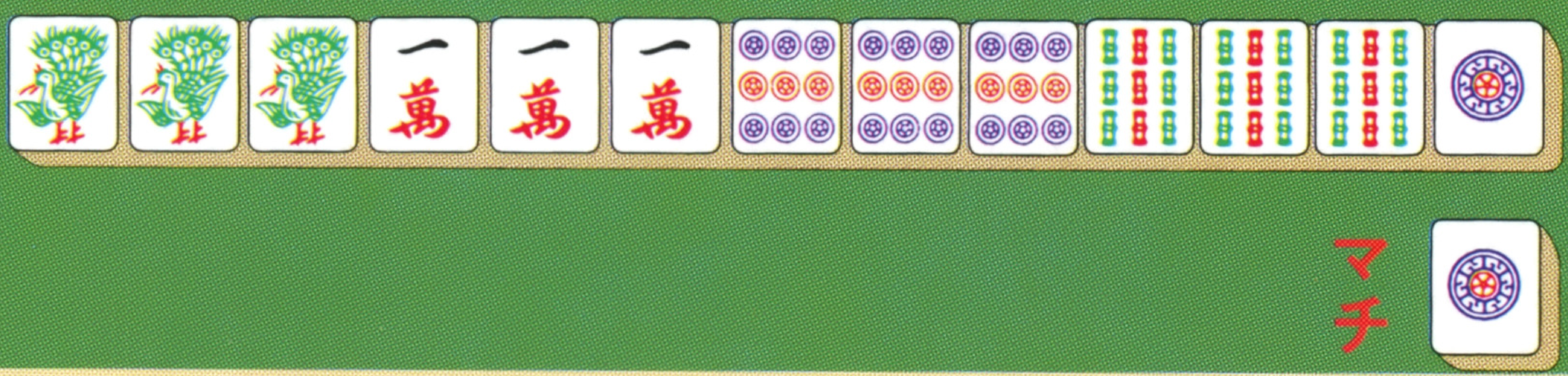


索子（ソーズ）の二（リャン）、三（サン）、四（スウ）、六（リュウ）、八（パー）に發（ハツ）を含（ふく）め、これらの牌（パイ）だけで和（アガ）りになった場合（ばあい）。

役満（ヤクマン） 八連荘（パーレンチャン）

親（オヤ）が八回以上連荘（はちかいいじょうレンチャン）しているときに和（アガ）ると役満（ヤクマン）になります。

役満（ヤクマン） 清老頭（チンラオトウ）

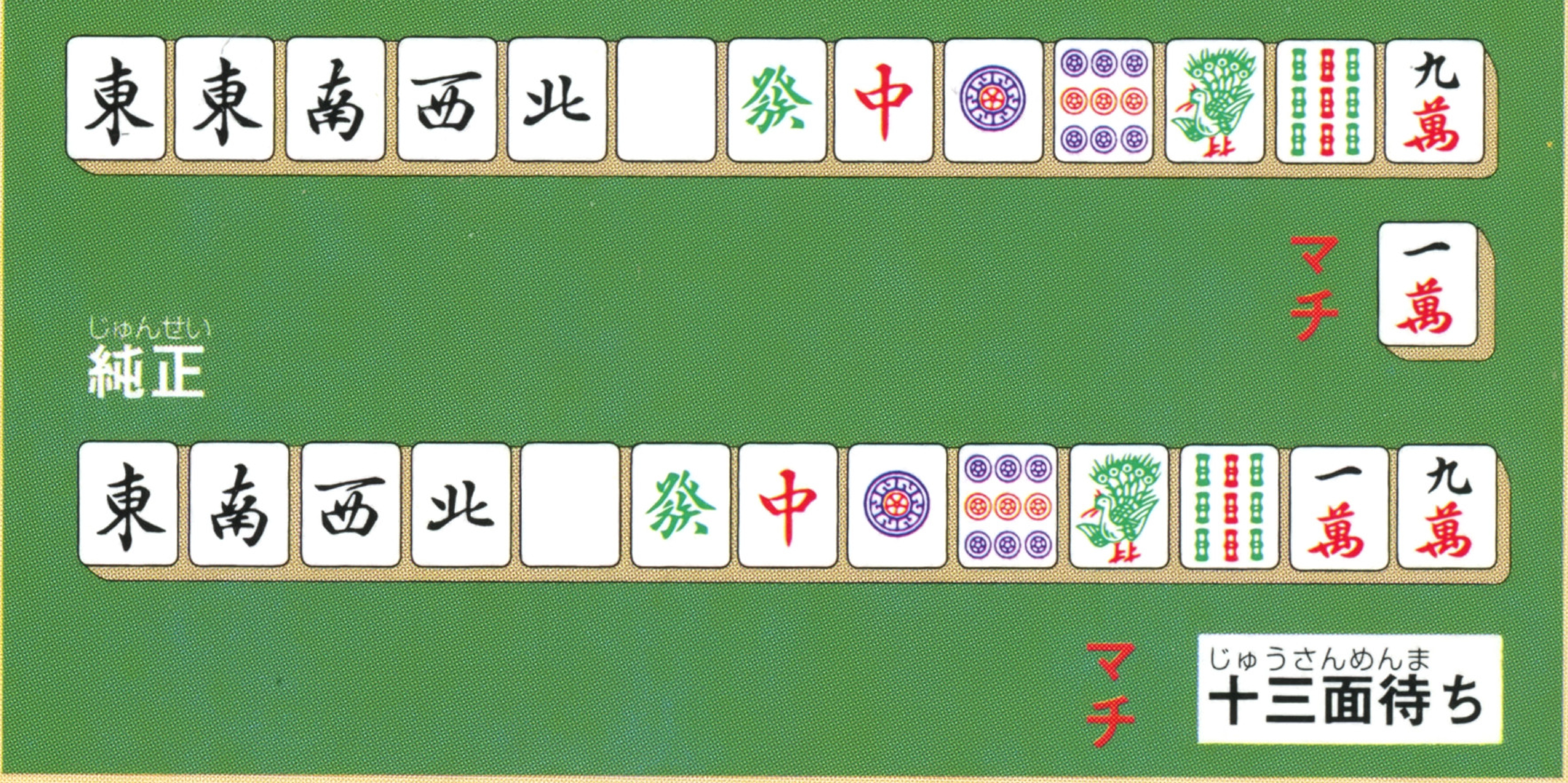


老頭牌（ラオトウハイ）だけで和（アガ）った場合（ばあい）。

役満（ヤクマン） 十三不塔（シーサンプター）

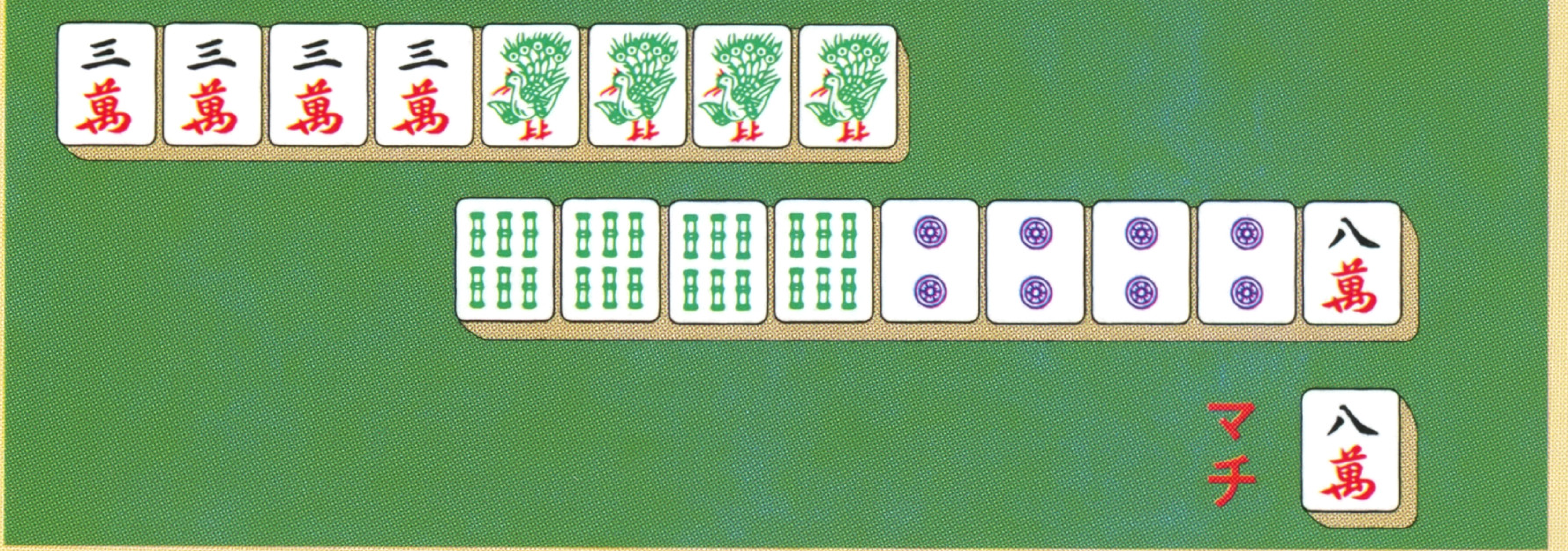
ポン、チー、明槓（ミンカン）がなく、第一自摸（だいいちツモ）で雀頭以外（ジャントウいがい）の手牌（ショウパイ）すべてが孤立（こりつ）した牌（パイ）（順子（シュンツ）、刻子（コーツ）、槓子（カンツ）、対子（トイツ）、塔子（ターツ）、辺塔（ペンター）、嵌塔（カンター）のいずれもない）であった場合（ばあい）。（門前役（メンゼンヤク））

役満（ヤクマン） 国士無双（コクシムソウ）



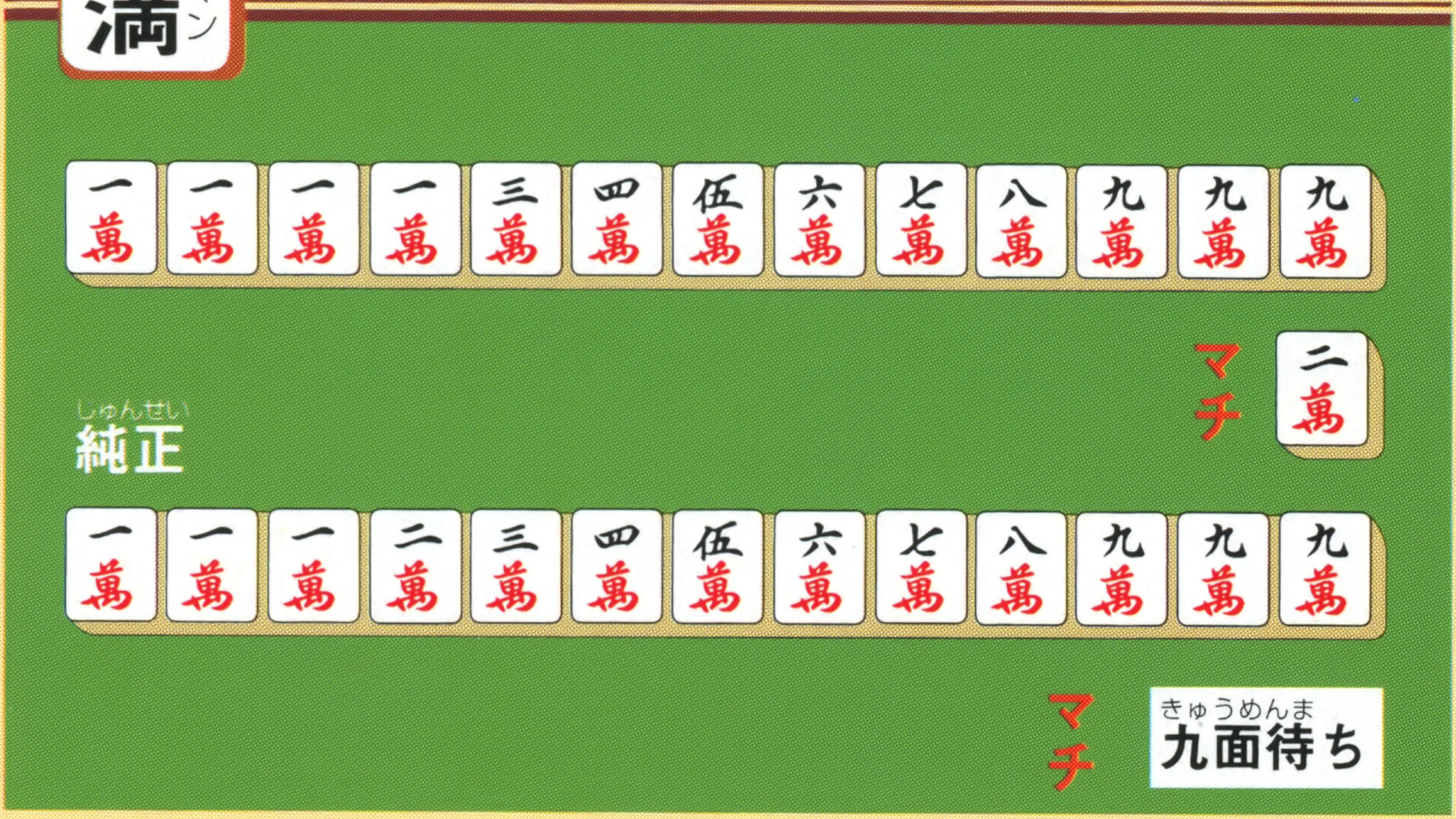
么九牌を全て一枚ずつ揃え、このうちどれかを雀頭として和る変形の役。十三枚の么九牌を全て一枚ずつ揃え聴牌(国士無双十三面待ち)とどれか一枚足りない么九牌が和り牌になる聴牌があります。国士無双十三面待ちで和ったときはW役満になります。(門前役)

役満（ヤクマン） 四槓子（スウカンツ）



手牌の内に四組の槓子を含み、和った場合。

役満 九連宝燈



門前一色の形で一牌が三枚、九牌が三枚、二から八までの牌が一枚ずつあり、もう一枚その種類の一から九のどの牌でも和りになる場合（純正九連宝燈九面待ち）。最終的な和りが九連宝燈の場合でも役として成立します。純正九連宝燈九面待ちで和った場合はW役満になります。（門前役）

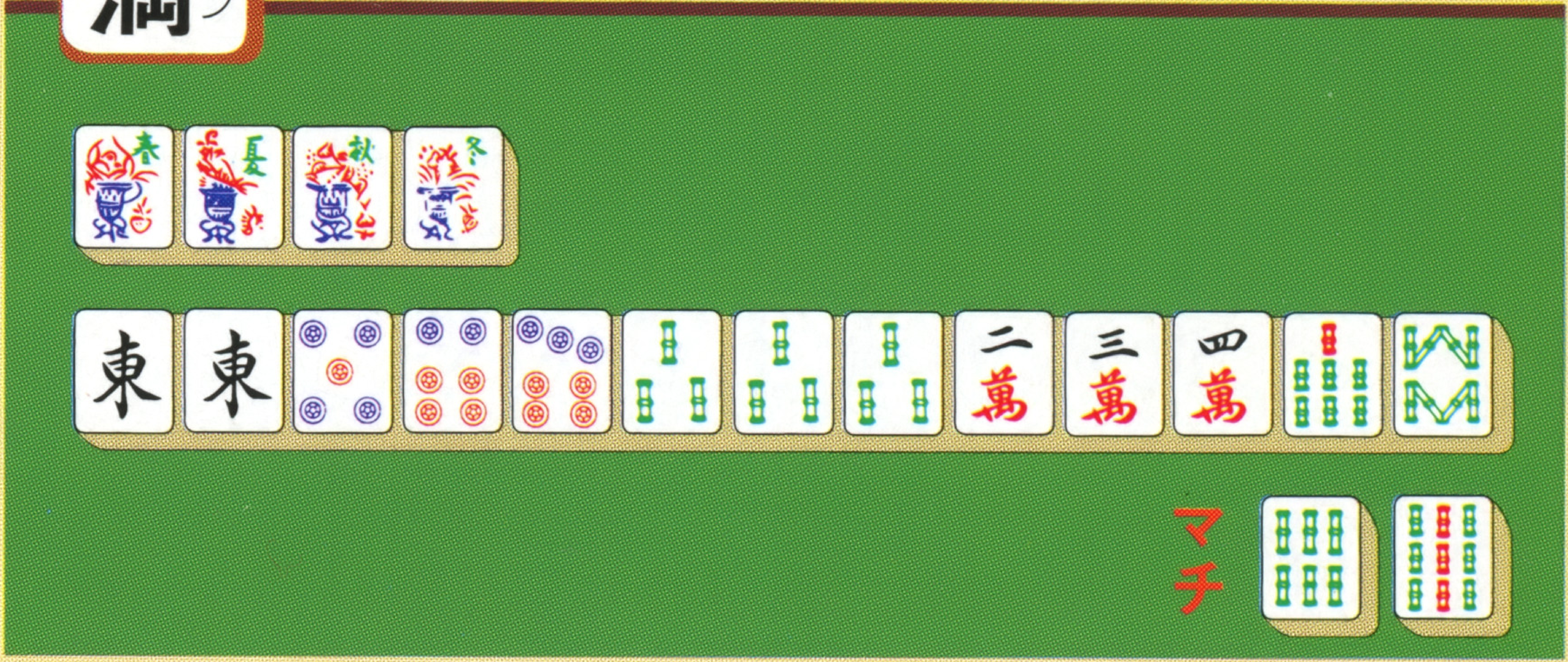
役満 天和

親が配牌で和了になっている場合。牌の組み合わせはどのようなものでもかまいません。（門前役）

役満　地和

子が最初の自摸で和了になっている場合。牌の組み合わせはどのようなものでもかまいません。ただし、最初の自摸の前にチー、ポン、明槓があれば成立しません。(門前役)

役満　四花和



ルール設定で花牌ありに設定したときに春、夏、秋、冬すべての花牌を一人が揃えた場合。

登場人物の紹介

天才音楽家三人衆

ベートーベン

大作曲家。気性が激しく最後まで勝利の望みは捨てない、勢いに乗ると恐いタイプ。

モーツアルト

天才作曲家。役に対する知識が乏しく、立直に頼った攻撃が多い。

シューベルト

有名作曲家。勝負は二の次であまり目立とうとしない。ダマ聴が多い。

世界の女王三人衆

卑弥呼

邪馬台国の女王。秘密のベールに包まれており打ち筋に謎が多い。神のお告げ通りに打ってくる。

西太后

中国清王朝の影の女帝。常にマイペースで場を乱して来ることが多い。

エリザベス

大英帝国を築いた女王。勝負の流れを重視しており、その時の状況によって的確に打ってくる。

歌姫三人衆

小野小町（おののこまち）

平安時代の歌人。手役がわからないようで、立直を主とした攻撃をする。

清少納言（せいしょうなごん）

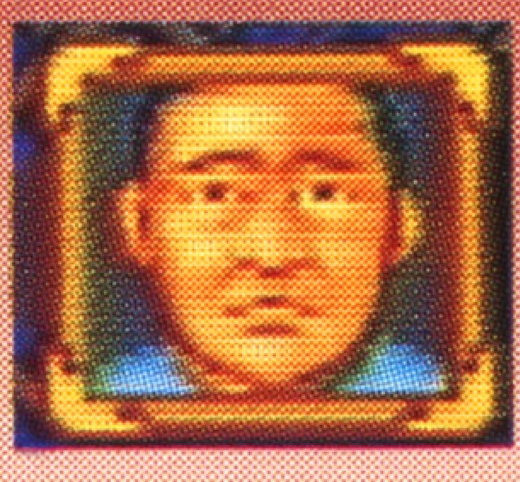
「枕草子」の女流作家。勝ち気な性格で攻撃は強いが守りは弱く、あまり引くことをしない。

紫式部（むらさきしきぶ）

長編小説「源氏物語」の作者。手牌をじっくり育てるタイプ。

おれの肖像画三人衆

福沢諭吉（ふくざわゆきち）



思想家、教育者。手牌から役を育てるのが得意。他人の手を読むのは苦手。

聖徳太子（しょうとくたいし）

「十七条の憲法」を作った政治家。平和主義者で平和の役が一番得意。

夏目漱石（なつめそうせき）

「坊ちゃん」等で有名な小説家。あまり勝負に執着心がなく、適当に流すやりにくいタイプ。

学者三人衆

ピタゴラス

古代ギリシャの哲学者。自然のすべては数によって支配されていると考えているが、麻雀はまだ究めていないようである。

ニュートン

イギリスが生んだ大科学者。あわてものの性格からか、立直に頼る攻撃が多い。

アルキメデス

ギリシャの物理学者。あまり勝負にこだわらないが、頭のきれで麻雀は得意。意外な伏兵である。

世直し三人衆

水戸黄門

本名は「徳川光圀」。状況判断が鋭く腕は確かである。

大岡越前

江戸時代の名奉行。手役重視の一発当たれば恐いタイプ。

リンカーン

16代アメリカ大統領。読みの面で弱点があるが、打ち筋は的確。

新撰組鬼の三人衆

近藤勇

新撰組の局長。振り込むことが大嫌いなため、先手立直されるとすぐに降りる。そういう意味では手牌に惚れることがない。

土方歳三

新撰組の副長。戦いには常に全力で立ち向かう。和りへの執念はすさまじいが、かけひきに弱い。

沖田総司

新撰組の剣の達人。手作りは大変巧妙だが実戦経験が少なく降りることを知らない。

発明家三人衆

エジソン

アメリカの発明家。麻雀には詳しいが気弱な面もある。最後の１％がひらめけばかなり強い。

平賀源内

江戸時代の万能科学者。応用能力がかなり優れており、平和、断么九からの発展形が多い。読みも鋭く、かなりの強敵。

ノーベル

ダイナマイトの発明家。平和を愛するため、戦わずにすぐに降りてしまうことが多い。

探検家三人衆

コロンブス

アメリカ大陸を発見した探検家。何でも最初が好きで速攻が得意技。

マゼラン

世界で初めて船で世界一周した探検家。とにかく速く聴牌して和ろうとする一直線的な麻雀をする。

マルコポーロ

「東方見聞録」をまとめた探検家。波の乗り方を心得ているため、無理な勝負はしてこない。

中国皇帝三人衆

始皇帝

「万里の長城」を築いた皇帝。気性が激しく和りやトップにかける執念は相当なもの。

劉邦

漢の初代皇帝。負けることには慣れていて、どこかで勝てばそれでいいと考えている。

フビライ

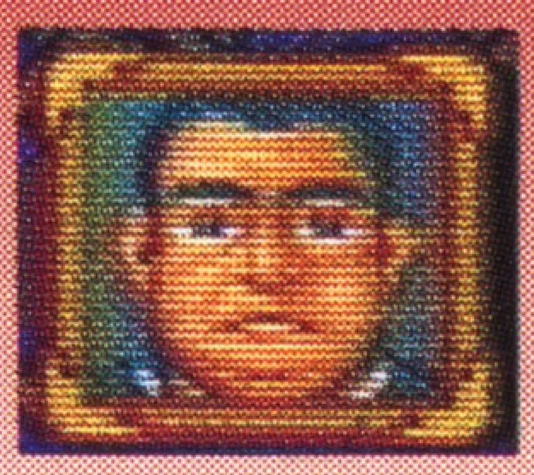
チンギスハーンの孫で元の皇帝。役牌が好きで特に三元牌は大好き。そのためよく鳴く。

明治維新の会

勝海舟

幕末の政治家。麻雀はあくまでも骨休みと考え、強くもなければ弱くもない。

西郷隆盛



明治維新の功労者。小さなことにはこだわらず、勝つときには勝つ、負けるときには負けると割り切って麻雀を打っている。

※三十二人の個性豊かな登場人物の中で初心者の方にはまずモーツアルト、小野小町、ニュートンとの対局をおすすめします。

麻雀は地域等によって、ルールや遊び方が大きく異なっている場合があります。「真・麻雀」においてはなるべく多くのルールや遊び方を取り入れておりますが、一部コナミ独自のルールも採用しておりますので御了承お願い致します。

麻雀用語集(マージャンようごしゅう)

ア行(ぎょう)

●**和り牌(アガパイ)**…… その牌(パイ)が加(くわ)わると和(アガ)りになるという牌(パイ)。

●**暗槓(アンカン)**……… 配牌(ハイパイ)と自摸(ツモ)のみでつくった槓子(カンツ)。

●**暗刻(アンコー)**……… 配牌(ハイパイ)と自摸(ツモ)のみでつくった刻子(コーツ)。

●**一向聴(イーシャンテン)**…… 必要(ひつよう)な牌(パイ)があと一枚加(いちまいくわ)われば、聴牌(テンパイ)になる状態(じょうたい)のこと。

●**一荘(イーチャン)**……… 東(トン)、南(ナン)、西(シャー)、北(ペー)戦(せん)を戦(たたか)って、一(いち)ゲームとすること。

●**一飜縛り(イーファンシバ)**… 和(アガ)るためには、最低一飜(さいていイーファン)の役(ヤク)をつくらなければ、和(アガ)れないというルール。

●**一局(イッキョク)**……… 配牌時(ハイパイじ)から、誰(だれ)かが和了(ホーラ)もしくは流局(リュウキョク)までのこと。

カ行(ぎょう)

●**槓(カン)**……… 同(おな)じ牌(パイ)を四枚(よんまい)そろえること。

●**嵌塔(カンター)**……… 一(ひと)つとんでつながっている二枚(にまい)の牌(パイ)のこと。

●**嵌張待ち(カンチャンマ)**… 聴牌形(テンパイケイ)の一種(いっしゅ)で、嵌塔(カンター)の中(なか)を待(マ)つ聴牌(テンパイ)のこと。

●**槓子(カンツ)**……… 同(おな)じ牌(パイ) 四枚(よんまい)セットのこと。

●**供託点(キョウタクテン)**…… 立直(リーチ)をかけたときや、連荘(レンチャン)があった時に、場(バ)に出(だ)す点棒(テンボウ)のことで、その局(キョク)で和(アガ)った人(ひと)のものとなります。

●**刻子(コーツ)**……… 同(おな)じ牌三枚(パイさんまい)の組合(くみあ)わせをいいます。

●**客風牌(コーフォンパイ)**…… 場(バ)の風(カゼ)でも、自分(じぶん)の風(カゼ)でもない風牌(フォンパイ)のこと。

サ行

●**三元牌**（サンゲンパイ）……字牌の中で、 をさします。

●**捨牌**（シオパイ）………場に捨てられている牌のこと。

●**骰子**（シャイツ）………サイコロのこと。

●**西家**（シャーチャ）………親（東家）の向かい側の人のこと。

●**下家**（シャチャ）………自分の右隣りの下手にいる人のこと。

●**上家**（シャンチャ）………自分の左隣りの上手にいる人のこと。

●**雀頭**（ジャントウ）………同じ牌二枚の組み合わせのこと。

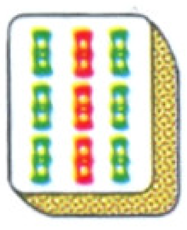
●**数牌**（シュウパイ）………数で表わされる牌のこと。

●**順子**（シュンツ）………同種類で連続してつながっている三枚の数牌のこと。

●**手牌**（ショウパイ）………自分の手持ちの十三枚の牌のこと。

●**四開槓**（スーカイカン）……一局に槓子が四組できた状態のことで、流局となります。

●**四風子連打**（スーフォンツレンター）
………………第一順目の打牌で四人が同じ風牌を捨てること。流局となります。

●**索子**（ソーズ）……… ～の牌のこと。

タ行

●**他家**（ターチャ）………対戦相手のこと。

●**塔子**（ターツ）………連続してつながっている二枚の牌のこと。

- **打牌**……… 牌を捨てること。
- **W立直**…… 第一打牌によって立直をかけること。
- **ダマ聴**…… 門前で聴牌しているのに、立直をかけていないこと。
- **単吊**……… 聴牌の形で、和り牌によって雀頭をつくるもののこと。
- **チー**……… 順子をつくるために、上家の捨てた牌をもらうこと。
- **起家**……… 最初の親になる人のこと。
- **九種么九牌倒牌**
  ……………… 配牌時もしくは第一自摸で、么九牌が九種以上あるとき、自分の手を公開して流局にすること。
- **荘風牌**…… 場の風の牌。
- **筋牌**……… 両面塔子に結びつく牌のことで「一－四－七」「二－五－八」「三－六－九」のこと。
- **字牌**……… 四風牌と三元牌を合わせたもの。
- **積み棒**…… 連荘の目印として親が卓上に出す点棒のこと。
- **自摸**……… 壁牌から順番に牌をとることをさし、この牌のことを自摸牌といいます。

●**自摸和**…… 自分が壁牌から自摸してきた牌によって、和りになること。

●**聴牌**……… あと一枚、必要な牌があれば、和りになる状態のこと。

●**対子**……… 同一牌二枚セットのこと。

●**対面**……… 正面の席の人のこと。

●**同種牌**…… 同じ種類の牌。

●**ドラ牌**…… 一枚につき、役が一飜つく牌のこと。

●**東家**……… 親のこと。

●**東風**……… ゲームの一巡目の場の風のこと。

ナ行

●**流れる**…… →流局。

●**鳴く**……… 他家の捨て牌をもらう行為をさし、チー、ポン、明槓のこと。

●**南家**……… 東家の右側の人のこと。

●**南風**……… ゲームの二巡目の場の風のこと。

●**不聴**……… だれも和れずにゲームが終了したとき、聴牌していない状態のこと。

ハ行（ぎょう）

●海底牌（ハイテイパイ）……王牌直前の自摸ができる最後の牌のこと。

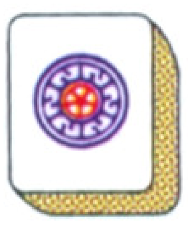
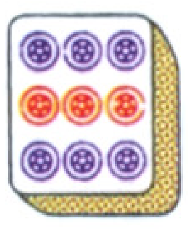
●配牌（ハイパイ）………一局の初めに分配された、十三枚の手牌のこと。

●包（パオ）…………役満を確定させる牌を鳴かせた人が、その和りに対しての点数を払わなければならないこと。

●ハコ点（テン）……持ち点がすべて、なくなってしまうこと。

●半荘（ハンチャン）………東、南戦を戦って一ゲームとすること。

●壁牌（ビイパイ）………積み上げた牌のこと。

●筒子（ピンズ）………  ～  の牌のこと。

●平局（ピンチュイ）………一局が無勝負になること。

●放銃（ファンチェン）………相手の和り牌を捨てて、和られること。

●飜牌（ファンパイ）………刻子にすると役のつく牌のことで、三元牌・荘風牌・門風牌をさします。

●風牌（フォンパイ）………字牌のうち「東」「南」「西」「北」の四つの牌のこと。

●振り聴（フリテン）……自分の捨て牌の中に和り牌があること。この場合、自摸和りでないと和ることはできません。

●副落（フーロ）………チー、ポン、明槓によって牌をさらすこと。

●北家（ペーチャ）………親の左側の人のこと。

●辺塔（ペンター）………「一（イー）・二（リャン）」あるいは「八（パー）・九（チュウ）」の二枚（にまい）の牌（パイ）のこと。

●辺張（ペンチャン）………「三（サン）」と「七（チー）」の牌（パイ）のこと。

●辺張待ち（ペンチャンマち）…辺張（ペンチャン）の牌（パイ）を（三（サン）もしくは七（チー））を待ち（マち）とする聴牌（テンパイ）のこと。

●河（ホー）…………捨（ス）て牌（ハイ）を並（なら）べるところ。

●花牌（ホアパイ）……… のこと。

●和了（ホーラ）………和（アガ）りのこと。

●荒牌（ホワンパイ）………自摸（ツモ）れる牌（パイ）がなくなったのに、だれも和（アガ）れない状態（じょうたい）をいいます。

●ポン………人（ひと）の捨（す）てた牌（パイ）を鳴（な）いて、刻子（コーツ）をつくること。

マ行（ぎょう）

●満貫（マンガン）………和（アガ）り得点（とくてん）の上限（じょうげん）のひとつで、数満貫（シュウマンガン）と役満貫（ヤクマンガン）に分（わ）けられます。

●明槓（ミンカン）………他家（ターチャ）の捨（す）てた牌（パイ）をつかってつくる槓子（カンツ）、もしくは明刻（ミンコー）に自摸（ツモ）ってきた牌（パイ）を加（くわ）えて作（つく）る刻子（コーツ）。

●萬子（マンズ）……… ～ の牌（パイ）のこと。

●明刻（ミンコー）………ポンをしてつくった刻子（コーツ）。

●門前（メンゼン）………副落（フーロ）せずに、自摸（ツモ）のみで、組（く）み合（あ）わせを作（つく）ること。

●面子………順子、刻子、槓子の総称のこと。

●門風………自分の風のことで、東家なら東風、北家なら北風といい、この牌のことを門風牌といいます。

ヤ行

●么九牌……字牌と老頭牌を合わせたものをさします。

ラ行

●立直宣言…牌を横に向けて打牌し、立直の表示をすること。

●理牌………手牌を整理して、並べなおすこと。

●両面待ち…両面待ちの聴牌の形のこと。

●流局………一局が無勝負で終ること。→平局

●嶺上牌……王牌の一番後ろの牌のことで、槓をした時の補充になる牌のこと。

●連荘………親が引き続いて、次局も親をすること。

●連風………荘風と門風が重なった風のこと。

●老頭牌……数牌の中の「一」と「九」のことをさします。

●輪荘………親が移ること。

●栄和………他家の捨て牌で和ること。

ワ行

●王牌………壁牌の中で、自摸ることのできない十四枚の牌をさします。

電池交換規定

「カセット内蔵バッテリーバックアップ用電池交換について」

1．取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合は以下の規定にもとづき電池交換をいたします。尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
(1) 発売日より1年間は無償にて電池交換いたします。
(2) 発売日より1年間以上経過した場合の電池交換は有償交換となります。

2．発売日より1年間以内でも次の場合は有償となります。
(1) 使用上の誤り、不当な修理や改造による電池消耗。
(2) お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる電池消耗。
(3) 火災、地震、風水害、落雷、その他天災地変、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗。

3．カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。

4．上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。上記内容についてご不明な点等がございましたらコナミ(株)、各サービス部にご連絡ください。

■修理依頼先：コナミ株式会社

東京サービス部　〒101　東京都千代田区神田神保町3－25
TEL 03-3234-8768(直)
大阪サービス部　〒561　大阪府豊中市庄内栄町4－23－18
TEL 06 - 334-0335(直)

「真・麻雀」は弊社(コナミ)が独自に開発したオリジナル商品であり著作権、工業所有権、その他の諸権利はコナミ株式会社が所有しております。
「真・麻雀」 is an original game developed by KONAMI CO.,LTD. KONAMI CO.,LTD. reserved all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.

タイトルロゴ創作：寺田白雲

SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

コナミ株式会社

本社	〒105	東京都港区虎ノ門4-3-1	TEL03-3432-5526(代)
大阪支店	〒530	大阪市北区梅田1-11-4	TEL06-456-4567(代)
名古屋支店	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL052-562-4567(代)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北一条西5-2-9	TEL011-232-3778(代)
福岡営業所	〒810	福岡市中央区天神2-8-30	TEL092-715-2367(代)
東京サービス部	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	TEL03-3234-8768(直)
大阪サービス部	〒561	大阪府豊中市庄内栄町4-23-18	TEL06-334-0335(直)

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン

フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。